平成4年3月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第3号(通巻60号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
MSX·FAN
MOOK
MSX·FAN
エムエスエックス・ファン
毎月ディスクが付録!!
NEW
闘神都市
DPS SG set3
思い出のあの
「シャウトマッチ」を
ディスクに収録!
今月のファンダム!
JULIUS7
TOWER改良版
ドレミファBON!
㊙情報満載
〈伊忍道のウル技、武将
トーナメント決戦関が原陥か〉
ゲーム十字軍
特別付録
スーパー付録ディスク
★「シャウトマッチ」 大声で敵を倒す アクションRPG
●掲載全プログラム(40本)●CG
●『MSXView』の最新情報
●フリーウェアゲーム大特集
●クイズ&オマケファイルほか
●表紙CG・木村明広氏
1992 MARCH
3月 情報号
980YEN
SCOOP
プリンセスメーカー
ブライ下巻完結編
ATTACK
ロイヤルブラッド
戦国ソーサリアン
幻影都市

brother

パソコンソフト自販機
TAKERU

BURAI
Riverhill Soft Inc.
ブライ
下巻
光が、闇が、
数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。
天界電神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで
全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。
今春発売予定
■企画/開発：株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT/荒木プロダクション/パンドラボックス
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

吹けよ嵐！呼べよ脱衣!!
"攻"、"防"、"脱"、"回"、"恥"、！「裸神活殺拳」
きらめく時、"カード"が舞う!!
SUPER
バトルスキンパニック
監督＝みんだ★なお
キャラクターデザイン＝きむらひでふみ
メカニック原画＝夢野レイ
©ガイナックス
今春発売予定
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R 開発：MEDO

出で、来たれよソーサリアン。戦国の世に巣食う"魔"を討つのだ!!
壱、武田信玄の章
弐、織田信長の章
参、豊臣秀吉の章
四、真田幸村の章
五、徳川家康の章
+ユーティリティディスク
「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」「名前を変えたい」の3つの機能を収録。
戦国ソーサリアン
価格 ¥4,800(税込)
■開発：ティールハイト
全国のTAKERUのみで発売!!
好評発売中
「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R

MSX・FAN 3 1992 MARCH CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD×2 ♪	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX R と表記さています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

MSX・FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

前評判の高い『プリンセスメーカー』の続編と、
ついにヴェールを脱いだ『ブライ下巻完結編』の画面を初公開

プリンセスメーカー ブライ下巻完結編

父子家庭における子育てSLG『プリンセスメーカー』と、豪華スタッフが結集して制作のRPG『ブライ下巻完結編』の2本が、待望のSCOOP登場なのだ！ どちらも5月発売にむけ、現在開発がすすめられているが、今月はその最新画面と、あっとおどろくニュースをおとどけする。さあ、キミ自身の目で、このソフトたちの成長ぶりを確認してくれ!!

プリンセスメーカー

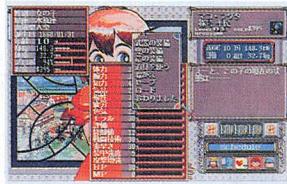
「声優を使ってしゃべらせたい」三曽田さんは電話でそういった

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
5月発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	14,800円
ターボRの高速モードに対応	

※画面は開発中のものです

かわいいかわいい娘を、父親となり育てていく。勉強させ、礼儀作法を教え、武術を学ばせる。そして、美貌のほうも磨いちゃう。こうして10歳からの8年間で、わが娘を立派なレディにするのがパパのお役目。これが、噂の子育てSLG『プリンセスメーカー』なのである。

マイクロキャビン若手スタッフたちの「プリメを自らの手でMSXに移植したい」という熱意に、オリジナル版発売元のガイナックス側も、「マイクロキャビンになら安心してまかせられる」と、ゴーサインを出した。現在5月発売にむけ、開発は着々と進行しているのである。

パラメータの細かさはハンパじゃない。この写真のみ画面はPC－98版のもの

そして、ついに背景入りの新バージョンの絵が完成したのだ。

「いまは、ただ移植をしているという段階です。ガイナックスさんも、ウチが移植をするのなら、ということでゴーサインを出してくれたわけですから、すばらしいものにしたいですね。だから、ただの移植には終わらせませんよ。プラスαっていうかね、いろいろ考えてます」と、プロデューサーの三曽田さんはいう。なんとも力強い発言ではないか。これじゃ、期待するなというほうが無理な話だ。

そして、気になるプラスαの部分である。これこそが、MSX版『プリメ』の特徴であり、すべてのカギをにぎっているところだ。それは何かというと、先月号でもチラッと書いたが、女の子をしゃべらそうとしていることである。それも、きちんと声優を起用してやりたい、とまで三曽田さんはいっているのだ。これはスゴイ。絵が美しく、しゃべるとなれば98版なんか目じゃない！ ただ、このへんに関してはガイナックスサイドのこともあるし、正式な決定事項ではないのであわてないように。

まだ未確定な部分がいっぱいだけど、この本が出ているころには仕様が決定しているはず。これは楽しみになってきた！

武者修行ではコイツらと戦うのだ

武者修行で化け物退治をさせ、女騎士を目指さすのもいい。でも、心配だにゃ～……

背景もついた最新画面を公開

もう気がついた人もいると思うけど、先月掲載したものより、女の子が全体的にま～るくなりオリジナル版にちかくなった。さらに背景がついて、こんなにかわゆい仕上がりに。はやく遊びたいよ～ん♡

ブライ下巻完結編

急転直下、なんとMSX版はブラザー工業から発売になる！

『ブライ下巻完結編』、ブラザー工業から発売／　いやー、おどろいた。そうなるまでの経緯はどうあれ、とにかくそうなったのだ。

ブラザー工業といえば、なんといっても『ソーサリアン』。そして、もうひとつ、ソフトベンダーTAKERUの存在がある。絶対不可能といわれていた『ソーサリアン』が、TAKERUで発売されヒット。さらに、限定1万本だけ異例のパッケージ販売までやったのは、記憶に新しいところだ。

ということは、今回の『ブライ』も、同じような展開になるのではないだろうか。とくに『ブライ』のようなゲームは、パッケージで販売することに重大な意味がある。ぜひとも、このへんのことを考えてもらいたい。

なんだかブラザー工業のことばかりになってしまいそうだが、今回は「MSX版の画面写真初公開」が目玉なのである。フィールド画面1点と、ビジュアル画面が1点。ついに、みんなに見せられるところまできたのだ。この2点の画面写真も、リバーヒルソフトさんに無理をいって提供してもらったもの。上巻が発売されてから約2年、下巻で遊べる日が、だんだん近づいてきたのは、うれしいかぎりだ。

さて、このゲームだが、開発元であるリバーヒルソフトの宮川さんの話によると、音楽部分はほぼアップしているそうで、現在はグラフィックの描き直しをしつつ、イベントを頭から順に組んでいるといった状況だという。

「とにかく、毎日がメモリとの戦いです」と宮川さん。現場でのいちばんの課題は、「どうすると効率よく圧縮できるか」ということ。他機種版と画面レイアウトを変えたり、戦闘シーンでのアニメーションパターンをけずったりと、MSXへの移植はことのほか大変らしい。

「カットしているのは、ゲーム自体に影響を及ぼさない部分ですから、安心してください」(宮川さん)

これはPC－98版の画面。右のMSX版のものと、見比べてみてもらいたい

「ブライ下巻完結編」のシンボルマーク

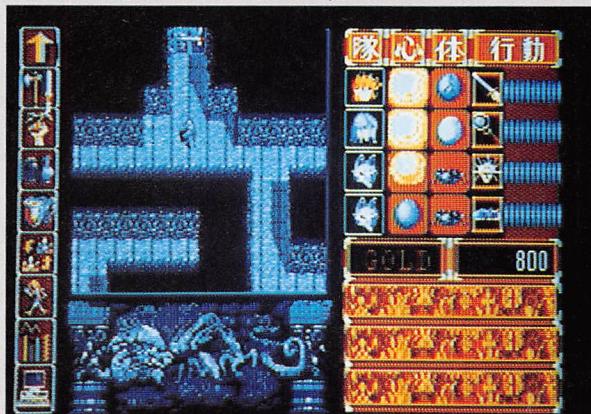
そんなわけで、MIDIへの対応も見送られるもようだ。

3月中のマスターアップを目標に、開発も急ピッチで進んでいるMSX版『ブライ下巻完結編』。八玉の勇士たちによって、自らの野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーは、いったいどんな復讐に出るのだろうか……。

ブラザー工業
☎052-824-2493(タケル事務局)
4月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC／ディスク
価格	未定

※画面は開発中のものです

ついに姿をあらわしたMSX版

初公開のMSX版画面。ハードのちがいから、他機種版と画面レイアウトが変わった

ビジュアルシーンから。「キレイに撮影できてませんが……」と、リバーヒルさん

下巻をプレイするまえに読め！

「メイキング・オブ・ブライ」

2年前にMファン編集部でつくった、ブライ上巻の設定本。持っている人は、いま一度読んでおくといいと思う

(上から)ザン・ハヤテ、リリアン・ランスロット、クーク・ロー・タムの、それぞれの表情の設定だ。上巻のときよりも、さらに表情が豊かになった。もちろんキャラ設定は、荒木伸吾&姫野美智の両氏が担当した。©荒木プロダクション

ボンゴレ、ボロネーズ、ナポリタン、メンタイコのウォッシュ族。荒木プロの手による、美しい原画なのだ

FAN ATTACK

魔天教との戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ!!

ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョン・シティ

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×8 ♪
対応機種	MSX turbo R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM−32L」と「MT−32」のMIDI機器およびマウスに対応

ますます激しい局面へと突入していく魔天教との戦いだが、ここにきて意外な展開を見せ始めた。魔天王と南天リーの対立である。これからの展開は目が離せないぞ！

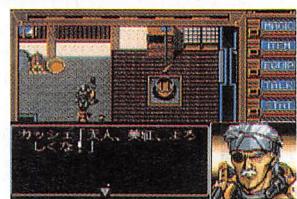
シャオメイに会えるのはいつの日か…

姉のシャオメイが誘拐されてからというもの、妹のホウメイはすっかり、落ち込んでしまっていた。でも、天人(ティエンレン)らのはげましもあってか、最近では少しだけ以前の明るさを取り戻したようだ。

シャオメイは、魔天教の儀式のために必要な女性ということで、魔天八部衆のひとりである南天リーによって誘拐されてしまったのだ。

そこで、シャオメイの救出を天人に依頼することになったのである。天人は、魔物を退治することを仕事とするダイバー。実をいうと、最近の魔物の行動と魔天教組織の間には何か関係があるのではないかと感じていた天人にとって、この依頼は願ってもない話だったのだ。

シャオメイの足取りを追う天人たちの前に、さっそく魔天教組織の火の粉がふりかかってきた。魔天教組織は、妹のホウメイまでも誘拐するつもりらしく、油断はできない。

そこで、天人の育ての親でもある老師にホウメイを預けて捜索を続けるのだが、ホウメイはおとなしくシャオメイの帰りを待つことができずに、単身シャオメイの救出に向かってしまい、逆に魔天教組織に捕まってしまう。このときは天人らに救出されたからいいようなものだけど、もしものことを考えるとヒヤヒヤものだ。

⇧このおじさんが、とっても頼りになるカッシュだ。攻撃力が高いぞ

シャオメイが無事に救出される日はいつになるのか？

⇧右側の植物のような敵が、ホウメイを誘拐した樹羅帝ヴァーラだ。

最強!?の3人トリオ

老師から預かっていた戦闘メカのアイザックが南天リーに倒されたあとは、代わりとしてカッシュがパーティに加わってくれた。このカッシュと天人(ティエンレン)、そして美紅(メイファン)は、攻撃力バツグンの最強パーティだぞ。中盤までの敵なんて、アッというまにやっつけちゃうのだ。

シャオメイの魂がホウメイに乗り移る!

樹羅帝ヴァーラを倒して老師の家へともどってくると、そこでは大変なことが起ころうとしていた。

そこには、魔天教にとらわれているはずのシャオメイがいたのだ。しかし様子がおかしい。シャオメイは、ホウメイに向かって、南天リーを助けるために私を受け入れてほしいというのだ。そう告げると、シャオメイはホウメイの体に吸い込まれるように消えていった。

老師によると、シャオメイはもうこの世にはいないだろうという。そして、この現象はシャオメイの魂がホウメイの体に乗り移ったのだというのだ。

突然、ホウメイが話を始めた。いや、シャオメイが話を始めたといったほうがいいかもしれない。その話によると、魔天王は決して触れてはいけない力を手に入れようとしているので阻止すること。そして、ホウメイと共に眠りに入り、一族の血に眠る「古の力」を目覚めさせ、いっしょに戦うことができるようにすること。さらに、信じられないことだけど、魔天八部衆の中から天人たちの味方になる者が現れるというのだ。

驚きを隠しきれない天人たちに、今はすべてのことを受け入れるしかないだろうと老師は話すのだった。

武器商人ドク

下層区域のダウンタウンで武器屋を経営している。合法品以外の物も扱っていて、ちょっとあぶないふんいきの店だ。それ以外にも、生体強化改造もやっているのだが医師免許はない。

←いかにもあぶない感じのするオヤジなのだ

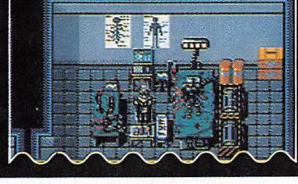
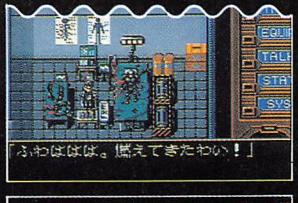
↑なつかしいシャオメイの声が、どこからともなく聞こえてくる

↑シャオメイの魂が、ホウメイの体に乗り移る瞬間だ!

シャオメイが…死んだ!?

幻影城では、大変な事が起こっていた。シャオメイは食事を拒否していた。そう、みずからの死を選んだのだ。人を人らしく扱わない魔天教のやり方には賛同できなかったのだ。南天リーは、シャオメイを必死に説得するのだがムダだった。南天リーにとってのシャオメイは、魔天教にとって必要な女性ではなく、自分自身にとって必要な女性となっていたのだった。しかし、すでに体力の限界をむかえていたシャオメイは、南天リーに妹のホウメイのことを頼むと力尽きた。世界はシャオメイが死んでも何も変わらないのだ……。南天リーのさけびが幻影城にむなしく響きわたる。

さらに強くなろうとするカッシュ

ここはドクの店。カッシュは相当な決意でやってきていた。今日は今までとはちょっと違う。カッシュは、これ以上は何もできないところまで自分の体を機械化してほしいとドクに頼んだのだ。カッシュは、命の保証などはいらないから、とにかく強力な肉体を手に入れたかった。目的があるらしいが、話そうとはしない。ドクも、どこまで人体を機械化することができるのか興味を持っていたのだが、すでにカッシュの体のほとんどが人工パーツでしめられていただけにドクにも不安はあった。しかし、カッシュの決意とドク自身の欲求には勝てず、最後の手術は始められたのだった。

アイレンからの仕事の依頼ってなんだろう？

カッシュは手術が終わり、さっそくみんなの待っている老師の家に向かった。カッシュは、自分のことを心配していたのではないかと思って礼をいおうとすると、おまえみたいな苦労のないヤツの心配なんかするものかっ／　と、老師に怒鳴られてしまった……。カッシュにだって悩みはある。ただ、人にはいわないだけだ。

カッシュは気を取り直すと、さっきドクがいっていたことを天人たちに話した。なんでも、アイレンが呼んでいるらしいのだ。滅多なことじゃアイレンから会いたいなどというはずはない。これは何かがある／　さっそく老師の家をあとにした。

そして、やってきた桃源酒家では、かなりやっかいな仕事をアイレンが持ちかけてくる。それは、魔天教組織の中でハイタオと呼ばれている部署の本部にとらわれている、デイブ・ホーランドという男を救出してほしいというものだった。この男は、魔天教組織に抵抗しているレジスタンスのメンバーなのだ。

まずは、樹羅区のサイクンの街にあるレジスタンスのアジトに行ってほしいという。そこでハイタオ本部などのくわしい情報をわたすというのだ。

あまり気の進まない仕事なのだが、ハイタオ本部には魔天八部衆の１人、東天ダイがいるという。ならば行くしかないな。

なんでも、アイレンの情報網もレジスタンス組織の一部なのだそうだ

行きづまったら相談コマンド

RPGをプレイしていると、何をすべきかわからなくなるときがある。この幻影都市では、そんな事態になることはあまりないけど、ひさしぶりに遊ぶときに、どこまで進んでいたのか忘れてしまうことがある。こんなときにはまず相談コマンド。次にするべきことをバッチリ教えてくれるのだ。

こんなふうに情報が手に入るのだ

ティウチャンの街へ出発だ！

まず、サイクンの街でレジスタンスのアジトを見つけなければ。でも、この街にそんな場所あったっけ？

ようやくアジトらしき場所を見つけた天人たちだが、入り口の見張り番の男は、ジャマだからあっちへ行け／　と入れてくれそうにない。おかしいなー、絶対にここがレジスタンスのアジトのはずだが……。

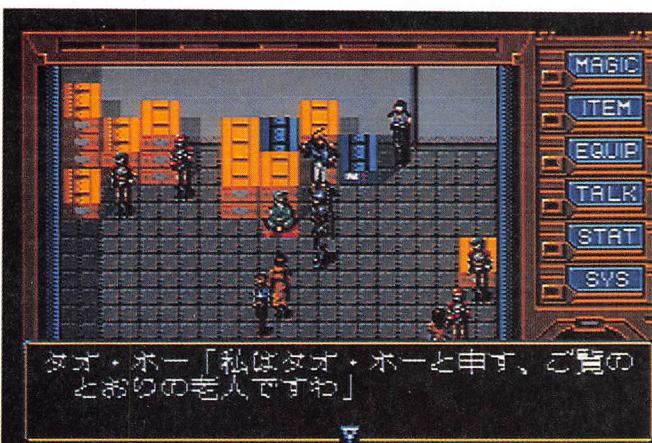
そういえば、合言葉をいわないと入れないって、アイレンがいってたな。あらためて行ってみると今度はOK。しかし、今の時代に合言葉もないよなー、と、天人は思ったのである。

通路を奥に進んだ倉庫のような場所には、数人の男たちに囲まれ、レジスタンスの指導者タオ・ホーが座っていた。

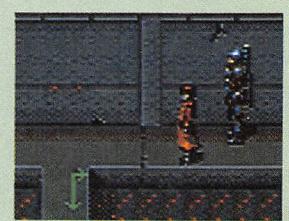
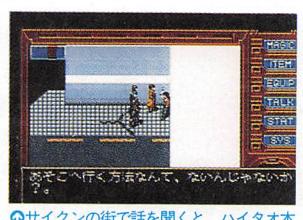
さっそく、この依頼のくわしい内容を聞いてみると、レジスタンス組織にとって重要なホーランドという人物が、ハイタオの本部ビルにとらわれているので救いだしてほしいという。もちろん、生きたままでなくてはならない。

そして、すでにハイタオ・ビルへの侵入の手はずをしてくれている仲間がティウチャンの街で待っているというのだ。

この倉庫の先の地下道を抜ければ、ティウチャンの街だけど、地下道には魔物がウジャウジャ。簡単には行けないかも。

それにしても、魔物のヤツはどうして暗くてジメジメした場所が好きなんでしょうかねぇ。

まん中であぐらをかいているのがタオ・ホー。レジスタンスの最高指導者なのだ

ゴーグルをもらえ！

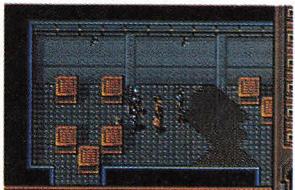
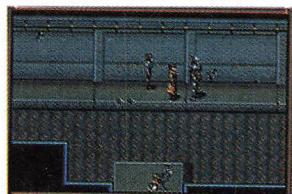
タオ・ホーが天人たちにくれるゴーグルは、地下道の所々にある特殊ペイントが認識できるものだ。このペイントは、地下道で迷わないために方向を示してくれる矢印になっている。これさえあれば、迷うことなくティウチャンの街まで行けるのだ。

道しるべとなる矢印が、バッチリと緑色に浮かび上がって順路を教えてくれる

サイクンの街で話を聞くと、ハイタオ本部に行く方法はないというが……

サイクンの街の北東にレジスタンスのアジトはある。ちなみに見張り番は日本人

地下道は魔物でいっぱいだぞ！

結局この地下道に足を踏み入れてしまった天人たち。

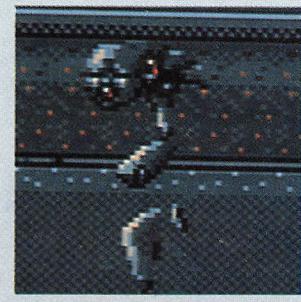
しかし、こうなってしまったからにはなんとしてもレジスタンス組織から頼まれた男を救わなければならない。それは、シャオメイを救いだすことができなかった悔しさを二度と味わいたくない気持ちからだった。

レジスタンス組織の指導者、タオ・ホーにもらったゴーグルのおかげで、迷う心配はまったくない。でも、たまには間違った方向に進んで行くといいぞ。そんな場所には、アイテムがあったりするかもね。

⬆いよいよ地下道へとやってきた天人たち。魔物には充分注意をしなくてはならない

⬆対岸に横たわっているような人間の死体からは、いろいろなアイテムが見つかるぞ

それにしてもジメジメした地下道だ。まあ、地下道なんてこんなものなのだろうけど、魔物が潜んでいるのかと思うとよけいなことまで気になってしまうものなのかもしれないな。

さて、この地下道に潜んでいる魔物たちは、密告者と殺人者の2種類だけしかいない。でも、だからといって安心はできないぞ。ここの魔物の使ってくる術封じの術がやっかいなのだ。この術にハマると全滅なんてことにもなりかねない。それでも、なんとか出口にたどりつくころにはモンスターを倒し、レベルも上がりお金も増えて一石二鳥。ちなみに、この地下道を抜けるにはレベルが16ぐらいあれば十分なはずだ。がんばって通り抜ければ、そこにはティウチャンの街があるっ！

密告者（インフォマー）

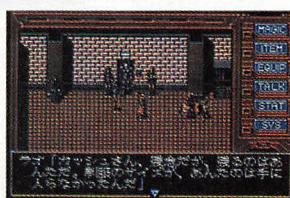
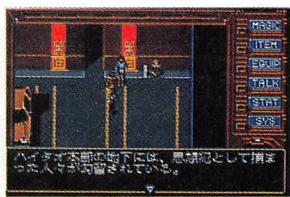
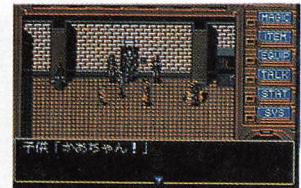
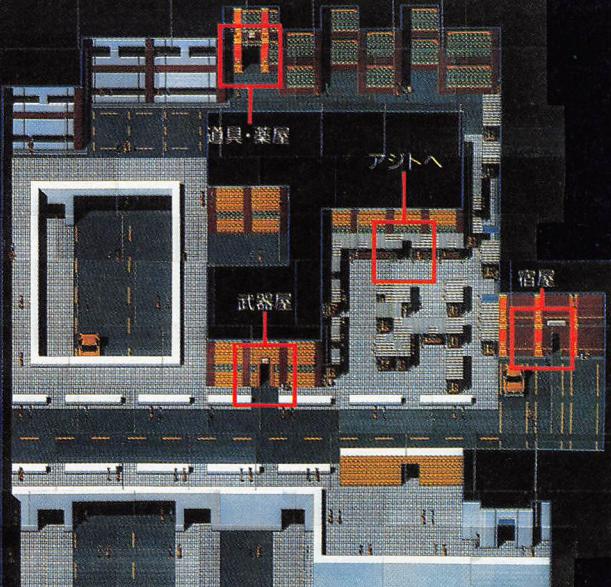
この魔物は、毒粉をまきちらしての攻撃が得意技。この毒粉が降りかかると、かなりのダメージをうけてしまう。さらに、かみつかれると石化してしまうので要注意。そのうえ、ときどき呪文封じの技を仕掛けてくることもあるので、気が抜けない。密告者には注意。

殺人者（マーダー）

大きな岩を組み合わせて作ったようなこの魔物の体は、いかにも巨大な破壊力を持っている感じだ。その攻撃方法も、見た目通りの強烈なものばかり。地面を力いっぱいたたきつけて地震をおこしたり、地割れを作ったりして攻撃してくるのだ。

ティウチャンの街へ来てみると…

地下道を抜けて最初にやってくるのが、ここティウチャンの街にあるレジスタンス組織のアジトだ。ここは、地下道でサイクンの街のアジトと通じているのだ。それにしても、なんで魔物だらけの危険な地下道なんかを連絡用通路に使っているんだろうか？　なんだか不思議な話だよね。

それはさておき、ここのアジトには魔天教によって両親を殺されてしまった子供までいる。よほどさびしかったのだろう。美紅のことをおかあさんと間違えてしまうのだ。こんな子供たちを増やさないためにも、なんとしても魔天教組織を倒さなければならない！

さっそく、ここのリーダーのラオとこれから先の作戦の相談を始めることにしよう。ラオによると、ハイタオの本部ビルに侵入するには専用のスピナーと呼ばれる特殊な乗り物が必要だという。しかし、これを利用することができるのは一部の人間に限られているため、天人たちは利用することができない。それなら奪うしかないっ！　ということなのだが、その時に必要な変装用の小道具が2人分しかなく、そのサイズがカッシュには合わないために天人と美紅の2人だけで行くことになってしまった。

⬆この子供の両親も魔天教によって殺されてしまった。ゆっ、ゆるせない！

⬆ここでカッシュと離れてしまうことに

⬆街の人に話を聞くことが重要になるぞ

ハイタオ本部に潜入しろっ!!

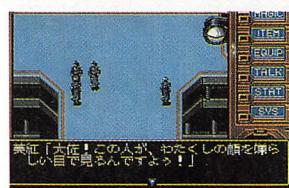
天人たちは、ハイタオの管理しているスピナーの発着所にたどりついた。変装しているとはいえ、ちょっと心配。

それにしても、ハイタオの本部ビルはかなり厳重な警備がされている。何か重大な秘密があるのかもしれないぞ。

天人は、打ち合わせ通りにハイタオ特務課のカーン大佐になりすまして、まんまとスピナーを手に入れた。あとはハイタオの本部ビルまで一直線／

ハイタオの本部ビル屋上にたどりついた天人たちに近付くハイタオの兵士。美紅はヒヤヒヤしていた。なぜなら、頭より手のほうが早い天人のことだから、気付かれてもいないのに殴りかかっていくかもしれないのだ。でも、ちょっと会話をしただけで何事もなく済んだ。これにはビックリ／　少しだけ天人を見直した美紅であった。

ビルの中には、監視カメラが数多く設置されている。このカメラの前を通過したからといって、兵士がやってくるようなことはないけど、いい気持ちはしないものだ。無意識のうちにカメラを避けて進んでいく天人たちの前に、捕らえられたホーランドの姿が／　しかし、留置室にはレーザー光線のカーテンがあって助けることができない。そこで天人は、「留置室の即時解放命令が発令された／　早く全室解放しろっ!!」とハッタリをきかせ、アッという間にホーランドを助けてしまった。ところが、彼は薬物投与のせいで頭が変になってしまっている。リハビリが必要かもしれない。

そこに、ハイタオの兵士が／　そう、ついに正体がバレてしまったのだ。こうなったら戦うしかない。ハイタオの兵士をやっつけて、アイレンに仕事の報酬をもらいに行こうっと//

↑いよいよハイタオの本部ビルにやってきた／　ここはなんとか切り抜けろ!!

ひとっ飛び！

↑これが、空中を自由に飛行することのできる乗物のスピナーだ

↑こんなこといっちゃって、天人って本当に無謀なんだから……

↑ホーランドさんを見つけたのはいいけれど、薬物で頭をやられちゃっている……

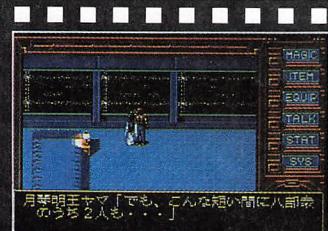
変装はエレベータで

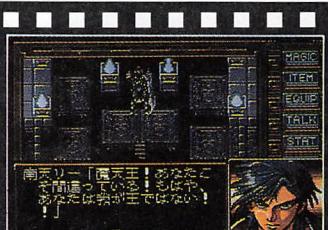
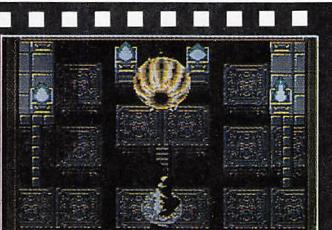
タオ・ホーにもらった変装用の小道具は、ハイタオ兵士の制服だ。これがあればハイタオの本部ビルに潜入しても安全(？)というわけ。問題はどこで着替えるかだ。そこで思い付いたのがエレベーターの中。ここならば人に見られず着替ができる。

←このエレベータは、レジスタンスのアジトのすぐそばにある

→エレベータから出てくると、どこから見てもハイタオの兵士

中央区のSIVAタワーでは…

そのころ、中央区にあるSIVAタワーの中では、魔天八部衆の月琴明王ヤマと東天ダイが、これから起こるであろう戦いのことを考えていた。不安がる月琴明王ヤマを東天ダイがやさしくだきしめる。

幻影城での南天リーと魔天王

シャオメイが自らの死を選んだことで、南天リーの気持ちは揺れた。南天リーはその答えを求めるが、魔天王の言葉は冷たい。南天リーは激怒し魔天王を攻撃するが、かなう相手ではなく逆に捕えられてしまった。

さあ、仕事は終った！アイレンに報告だ!!

仕事もバッチリ終えて、アイレンの待つ桃源酒家に帰ってきた天人たち。ところが、アイレンはカンカンになって怒っている。なんでだろ？　天人たちには思い当たるフシはまったくないのだが……。

とにかく、アイレンにいわれるままにＶＩＰルームに入ると、魔天八部衆の東天ダイから届いたというメッセージを見せられた。それによると、ティウチャンの街にあるレジスタンスのアジトを破壊したというのだ。アイレンの話だと、ティウチャン側のアジトからの連絡が跡絶えているのは事実らしい。

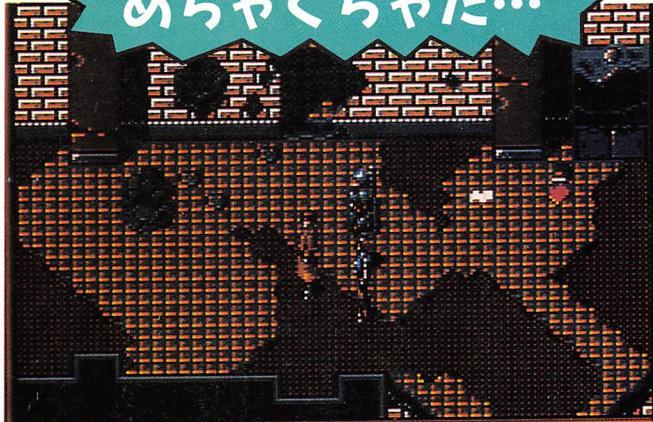
そんな……、つけられたおぼえはないし。まさか／　あのホーランドはニセモノだったのか!!　たとえそうだったとしても、今さらどうにもならないことだ。このままだと、ここにもハイタオの兵士がやってくるかもしれないのだ。

こうなったら、ハイタオの頂点に立つ東天ダイを倒すしかない／　さっそく天人たちは、サイクンの街にあるレジスタンスのアジトに向かった。

アジトには、またもや東天ダイからのメッセージが届いていた。そこにはこう記されている、アジトの破壊は、我が地下迷宮への招待状代わりだ。

天人たちの怒りはもう押さえきれないっ／　その地下迷宮に行ってやろうじゃないかっ!!　そして、東天ダイを倒す!!

↑そんなこといわれても、何ひとつ身におぼえはないんですけど……

↑東天ダイからのメッセージには映像まである。顔を見ているだけで腹が立つ／

↑ティウチャン側のレジスタンスのアジトはこのありさま。東天ダイは絶対ゆるせない!!

魔天教の地下迷宮で待つものは…

誰もいなくなってしまったレジスタンスのアジト。後から知らされたことだが、このアジトの壁の向こう側が魔天教の地下迷宮だったのだ。

その気になれば、もっと早いうちにレジスタンスのアジトを破壊することはできたはず。きっと、魔天教のヤツらは天人たちの行動をうかがっていて、満を持しての行動だったのだろう。なんともいいようのないくやしさがこみ上げてくる。

壁の大きな穴をくぐり地下迷宮に入って行くと、そこはワープをしながらじゃないと先に進むことのできないという、今までにない仕掛けのある地下迷宮になっていたのだ。でも、それほど広い迷宮じゃないので、アイテムでも見つけながら進んで行くのがおすすめだぞ。

そんなこんなで進んで行くと、そこには東天ダイが待っているぞ。どうやらカッシュは以前にも戦ったことがあるらしい。そして、カッシュが肉体を可能な限り機械化して戦闘力をアップさせた目的は、この東天ダイを倒すことにあったのだ。

天人たちは全力で東天ダイに立ち向かい、なんとか倒すことができが、東天ダイの持っていたペンダントが爆弾になっていたのだ／　このままではみんなの命があぶない!!　カッシュはペンダントを手にすると、１人で迷宮の奥へと進んで行き、そのまま帰らぬ人に……。

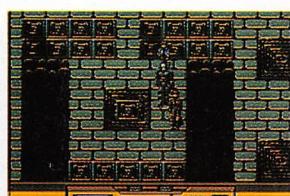
東天ダイ

ハイタオと呼ばれる準軍事組織を率いている男。全身がバネのようで、その体を最大に利用する武術においては、魔天八部衆の中では右に出る者がないほどの達人である。また、地のダーサの術を使うこともできる。

←以前、カッシュと戦った時と変わらない若々しさは薬物のため？

↑天人たちの左側にある四角い場所に触れると、他の場所にワープするぞ

↑東天ダイのおでましだ／　待ってろよ、すぐに倒して楽にしてやるからな

↑東天ダイを倒せば、３つ目のダーサの像が手に入る。そして、地の力も解放されるのだ

ホウメイがついに覚醒したのだ!!

東天ダイは倒したものの、カッシュの死というとてつもなく大きい代償を払ってしまった天人たち。中でも、老師の悲しみは相当なものだ。

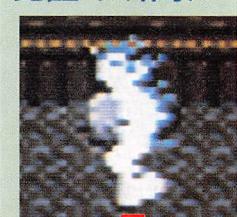
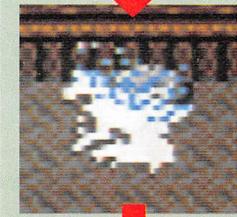
生前のカッシュに対して、優しい言葉をかけることがほとんどなかった老師だけど、本当は優しい言葉をかけてあげたかったはず。ただ、あまりにも気心（きごころ）が知れた仲だっただけに、照れくさかったんだと思う。それにしても、カッシュがこんな結末をむかえるとは誰も予測できなかったはずだ。

そんな悲しい空気につつまれた所にホウメイがやってきて、南天リーの所に行かなくちゃ……、といったかと思うといきなり狼に変身して、スーっと消えてしまったから大変だ／　さっきまでの悲しみも忘れ、話題はイッキにホウメイのことになってしまった。

老師によれば、覚醒したのだそうだ。ホウメイとシャオメイの姉妹の体に流れる血に秘密があるのだそうだが、くわしい説明を聞いている時間はない／　急いでホウメイのあとを追わなければ。きっと、南天リーの居場所をアイレンに聞きに行くはずだ。今ならまだ間に合うかもしれないっ／　急げっ!!

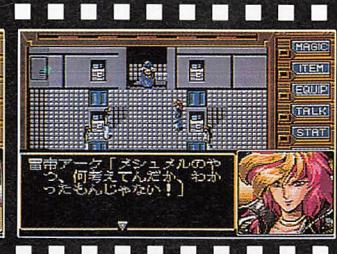
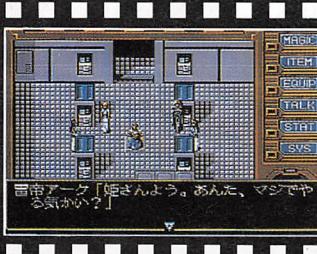
この老師の言葉に、カッシュへの思いのすべてがこめられているのだ……

この言葉は、ホウメイの中に宿るシャオメイの気持ちなのか？

覚醒（かくせい）の瞬間！

ホウメイの体が、青白い光につつまれていく……

するとホウメイの体がだんだんと変わり始める

青白い光が消えると、そこに一頭の狼が……

雷帝アークと妖鋼妃が動き始めた／

工業区にある妖鋼妃の部屋では、妖鋼妃と雷帝アークが天人たちを倒すべく行動を始めようとしていた。しかし、妖鋼妃の作戦には不満らしく、雷帝アークは気が進まない。しぶしぶ妖鋼妃に従う雷帝アークだが……。

ホウメイを追ってアイレンのもとへ…

ひと足遅かったようだ。ホウメイの姿はどこにもない。

そこで、アイレンに聞いてみると、すでに南天リーの居場所を教えてしまっていたのだ。

行先きは、シェンロンの街の工業プラント。ここに行くためには、クーロンの街から出ているフソウ・レーンのトラックに乗っていくしか方法がない。そのために必要なワーカーズ・ライセンスを受け取り、サイクンの街へ向かおうとする天人らをアイレンが引き止め、新しい情報をくれた。

その情報はなかなか興味深いもので、魔天八部衆の内部にもめ事が起こり、その重要人物として南天リーの名前が上がっているというのだ。

いったい何があったのか？　答えはこの先にあるはずだ／

天人たちは老師のいうとおり、アイレンのもとに向かうことになる

ホウメイがここに来たことはわかっているのだ。頼むから行先きを教えてちょーだい／

シェンロンの街に南天リーがいる!?

フソウ・レーンの発着所に来てみると、まだホウメイがいるじゃないか！　トラックに乗るために必要なライセンスはあるのに、なんでだろう？

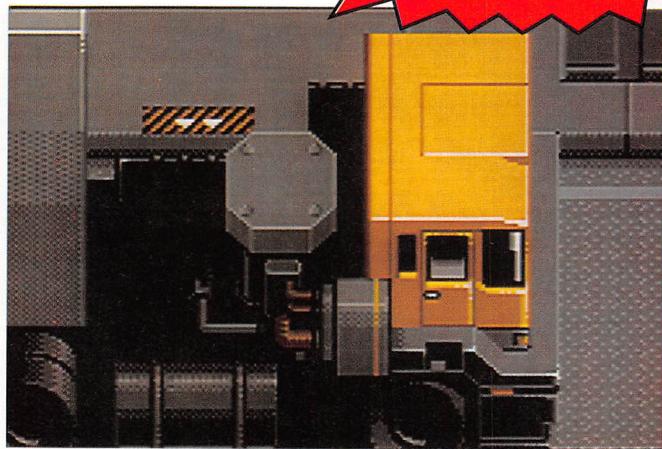
フソウ・レーンの関係者に聞いてみると、ここを仕切っているテツという男が知らない人間は乗せられないというのだ。天人たちはこまってしまった。

するとテツのほうから交換条件を持ち掛けてきた。それは、彼の恋人を殺した魔天教組織のスメラギというヤツを倒してくれるならば、乗せてやってもいいというものだ。

どうやら、天人たちが魔天八部衆を倒していることを知っていてのことらしい。どうせ目的はいっしょだし、こころよく引き受けてあげよう。

ところで、ホウメイは何のために南天リーを捜しているんだ？　そういえば、天人たちは何も知らなかった。そのあたりをホウメイに聞いてみると、彼女は南天リーを助けに行くというのだ。シャオメイの意識がそう願っているらしい。もしかして、シャオメイがいっていた魔天八部衆の中からあらわれる味方っていうのは南天リーのことなのかもしれない。

⇧テツさんありがとう！　しかし、とんでもない約束をしちゃったな……

急ぐのだっ！

⇧これがフソウ・レーンのトラックだ。やっとのことで乗せてもらえた！　急ぐのだ!!

雷帝アークと妖鋼妃

天人たちがこれから向かう工業プラントには、雷のダーサの術を使う雷帝アークと、鋼のダーサの術を使う妖鋼妃が待ち構えている。しかも、妖鋼妃の下にはクロガネ、ライデン、スメラギという特殊な戦闘能力を持つロボットまでいるのだ。

⇦髪の色もスゴイけど、怒らせるともっとスゴイ雷帝アーク

⇦妖鋼妃はすべてが謎につつまれている。仮面の下には何がある

アイテム類一覧表（前号のつづき）

『幻影都市』に登場する武器の中には、クロー系の武器のようにずっと使い続けることのできるもの以外に、弾類の補給が必要な銃器系の武器がある。

この銃器系の武器は、敵との戦闘中に弾切れを起こすと敵の攻撃を一方的に受けてしまう。そのためにも、この弾類は多めに持ち歩いていたほうがいいだろう。この点に注意していないと、あっさりと魔物に倒されてしまうこともあるぞ。

それから護符類だけど、これは、戦闘のときの攻撃や防御を間接的に補助してくれるモノが多く、けっこう役立つのだ。

もし、お金が余っていたり、なにを購入すべきか迷ったら、ぜひ、このアイテム表から選ぶことをおすすめするぞ！

⇧弾がなくなると攻撃できなくなるぞ

アイテムリスト❶　弾類

アイテム名	価格	効果
エネパック	1H$	エナジー形の兵器用の弾
拳銃弾	1H$	サブマシンガン等で使用できる弾
散弾	2H$	ショットガン等で使用できる弾
ライフル弾	3H$	ライフル等で使用できる弾
大口径弾	3H$	ハンドガン等で使用できる弾
AT弾	4H$	対戦車ライフル専用の弾
ナパーム・カート	5H$	ナパーム砲やフレーマーで使用する弾
コマンドナイフ	15H$	投げて使用する戦闘ナイフ
ヒートナイフ	50H$	高熱を発生させる小ぶりの刀
高周波ナイフ	140H$	高周波振動刃ナイフ
手投弾	？H$	落ちた地点を中心に爆裂する
ダート・マイン	？H$	全体を巻きこむ大爆裂

※ここに紹介しているアイテム以外の薬類は前号に掲載ずみ

アイテムリスト❷　護符類

アイテム名	価格	効果
被甲護身符(人)	200H$	直接攻撃から守る(2回)
被甲護身符(仙)	400H$	直接攻撃から守る(4回)
被甲護身符(神)	？H$	直接攻撃から守る(8回)
防呪結界符(人)	300H$	呪文攻撃から守る(2回)
防呪結界符(仙)	610H$	呪文攻撃から守る(4回)
防呪結界符(神)	？H$	呪文攻撃から守る(8回)
轟斬符(ごうざんふ)	1200H$	攻撃力アップ
心眠符(しんみんふ)	1400H$	命中率アップ
呪縛符(じゅばくふ)	800H$	呪文を封じる
幻影香(げんえいこう)	700H$	幻影を見せる
争乱符(そうらんふ)	500H$	混乱させる
眠夢香(みんむこう)	400H$	眠らせる
石結針(せっけつし)	2000H$	石化する

架空の島国イシュメリアを舞台にしたSLG

FAN・ATTACK

ロイヤルブラッド
ROYAL BLOOD

光栄
☎045-561-6861
発売中

悪政をつづけるエセルレッドに対して、反旗をひるがえした貴族の1人となり、再び平和を取り戻すまで、戦うのだ!!

媒体	ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

媒体	2DD×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

CD付きは10,200円
ターボRの高速モードに対応

暴君エセルレッドを倒し、王冠を手に入れろ

その昔、イシュメリアと呼ばれる豊かな島国があった。そこへ平和を乱す邪悪な魔法使いが現れて、ドラゴンを召還し、そのドラゴンの炎で国土を焼き尽くそうとした。それを阻止するためにイシュメリアの神によって水龍パスハが送り込まれ、6人の魔術師たちと共に、魔法使いを打ち破り、ドラゴンを宝石に封じ込めた。その封印が解かれないように、6人の魔術師たちも宝石に姿を変えて、王冠にはめ込まれた。この王冠を人は「ロイヤルブラッド」と呼ぶようになった。

月日は流れ、現国王エセルレッドはこれまでの国王とは違って、この王冠の力を使い、悪政を行っていた。黙ってこれを見過ごすわけにはいかない。見るに見かねた娘の王女アヴェールは、ある夜、水龍パスハの教えにしたがって、王冠から6つの宝石をはずして、夜空に放つのだった。だが、運悪く国王に見つかってしまい、城の塔の頂上に幽閉されてしまった。

放たれた6つの宝石は、かつてパスハと共に悪の魔法使いを倒した魔術師たちを封じ込めたもの。それぞれ元の姿にかえり、イシュメリア各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。そして、その貴族に仕え、この島を制覇するために力を貸してくれるのだった。王冠を手に入れ、6つの宝石を再び1つにまとめ、30か国すべてを領地にした者こそ新しい国王になり、囚われの王女を救い出せるのだ。イシュメリアの聖戦史の始まりである。

こいつが元凶だ!!

どうして、こんなヤツが国王なんだろう。それにアヴェールの父親なんだよな

これはメイン画面。コマンドの入力などを行う一番よく見る画面だ

プレイヤーはこの貴族たちの1人となってゲームに参加する。どの貴族を選ぶかによって、難易度が変わってくるぞ。このゲームのカギは序盤をいかにして乗り越えるかにかかっている。厳しい戦闘を強いられるだろうが、そこを乗り越えてしまえば、あとは楽な展開になることだろう。波に乗ればどんどん領地も広がって、向かうところ敵なしの状態になるはずだ。こうなってしまうと逆に、張り合いがなくなって、おもしろみに欠けてしまうかもしれないけど、それはいたしかたのないこと。しかし、気を抜いてやっていると思わぬしっぺ返しを食らうことになるぞ。

さて、今回はこの序盤戦を切り抜けるための、ちょっとしたアドバイスをしたいと思う。プレイするにあたっての参考程度のものばかりだが、役にたってくれればうれしいな。当然のことだが、自分なりの攻略法や、戦闘の方法もあるはずだから、がんばってみつけてほしい。

戦闘のメイン画面はこんな感じだ。左が攻撃側で、右が守備側になっている

戦場による戦いかたのコツを伝授しよう

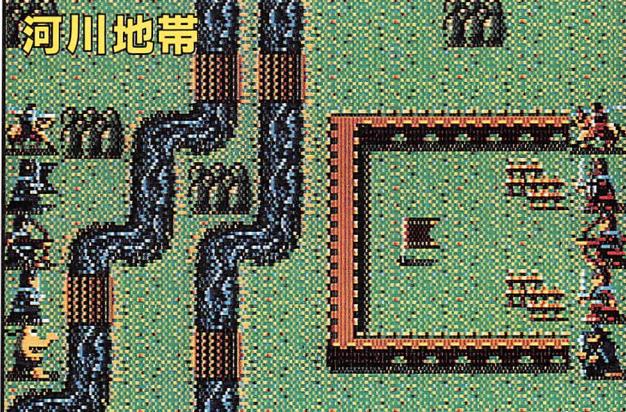
戦闘では多彩な戦場パターンがあって、特にやっかいで攻めにくいのもあれば、楽なものもあるわけで、それぞれに違った戦い方をするのがベストだ。

戦場のパターンは、大きく分けて4パターン。草原、森林、河川、火山の4つだが、このうち森林と火山は似たような感じなので合計3パターンといったところ。

イシュメリア全土の半分近くを草原地帯が占め、主に島の北部と中央部あたりに広がっている。森林地帯は島の中央部西側、河川地帯は南東部、火山地帯は南西部の半島近辺にそれぞれ広がっている。戦場マップにある柵以外の物は破壊することはできないし、通り抜けることもできない。面倒なのは川で、橋を渡る以外には、移動する方法がないのだ。この橋付近で戦闘が繰り広げられることとなるだろう。

ただし、第5部隊として契約できるモンスターで、空を飛べるガーゴイルとワイバーンは、これらを飛び越えることができる。城壁以外の障害物を、よけることなく移動できるので、障害物が多いところでの戦闘には、ぜひとも連れていきたい。きっと活躍してくれることだろう。

場所によっては、城壁さえない、本当に草原だけのようなところがある。柵が少々あるだけで、防御壁になるようなものがない。重装騎兵隊のような移動力のある部隊が活躍するはずだ。

岩が木に変われば森林地帯もほとんど変わらない。どちらも破壊することができないため、よけて通らなくてはならず、敵の本陣に着くまでに、移動力をかなり使う。間接攻撃の部隊が有効だろう。

一番苦労するであろう戦場だ。真ん中に川が流れていて、橋以外に渡るものがなく、ここを通らなければいけない。ワイバーンやガーゴイルは、これを飛び越えられるからかなり有効だ。

戦闘では後ろから攻撃を加えるべし!!

どんなに兵士を多く注ぎ込んで戦争を仕掛けても、戦争に勝利したとき、残った兵士が少なくなっていれば、逆に攻め込まれてしまう。そんなことのないように、できるだけ兵士数を残して戦闘に勝つようにしよう。そのための一番いい方法は、間接攻撃、つまり第3部隊をうまく使って戦闘をすること。反撃をされる心配がなく、兵士が減ることはないからだ。また、第5部隊にも間接攻撃ができるのがいると頼もしい。1回の戦争に2部隊も間接攻撃ができる部隊がいれば、戦闘が有利に展開することだろう。しかし、間接攻撃だけで戦闘をするのは、非常に難しい。やはり直接攻撃のできる部隊の手を借りなくてはならない。反撃を受けるのはしかたないが、真正面から攻撃するのはよろしくない。少しでも反撃のダメージを少なくさせるためにも、後ろに回り込んで攻撃をするといい。うまくすれば戦力が同じくらいでも、きっと大勝利できるぞ。

⊙後ろから攻撃を加えると、グラフィックもこんなふうになる

初級コース・シナリオ3「ライル家」

SLG初心者や、苦手な人にオススメする

最初に断(ことわ)っておこう。今までに光栄のSLGを何本もプレイしたことのある人や、すでに何回かこのゲームをプレイしている人、SLGならオレにまかせろ、という人。以上のどれかにあてはまる人は、このコースを選ばないこと。簡単にクリアできてしまうからだ。それから、このコースの「ライル家」・レッドワルトや「ブランシェ家」・エランは選ばないこと。どちらも簡単なのだ。ただ、地理的条件や家臣、レッドワルトのほうがより強い宝石魔術師をもっていることなど、どちらかというと、初心者向きといえる好条件。そこで今回はレッドワルトを選んでみた。

当主　レッドワルト

- 本拠地：7国
- 領地数：6カ国 1・2・7・8・9・10
- 家臣数：7人
- 持っている宝石：ミーティア・チル

歴代の王に文官として仕えてきた名門貴族ライル家の当主。学者の家系であり、当人はイシュメリア史の権威である。ブランシェ家とは昔から犬猿の仲であり、その当主エランには絶対に負けたくないと、ときどきエランの領地へ侵攻したりしている。にもかかわらず、平気な顔をして同盟を求めることがある。力で勝負するエランとは異なり、「戦争だって頭で勝負さ」と頭脳で勝負するのが彼のポリシーであり、軍事力よりも政治力のほうが高くなっている。だが軍事力も人並み以上のものをもっている。エランとならび、王の片腕として仕えてきたが、今回のエセルレッドの乱心により、北西の領土に追放され、その土地で反旗をひるがえした。イシュメリアの救世主になれるか!?

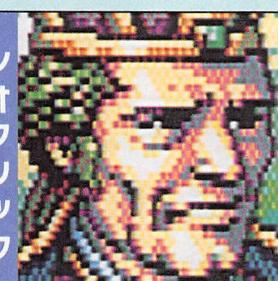
ゲーム開始からいる家臣たち

レッドワルトの片腕として仕えるのにふさわしい家臣たちが、そろっている。最初から領主として仕えている家臣もいるが、本国に当主といっしょにいる家臣も数人いる。戦争を仕掛ける国の領主にはウルフスタンや、ガラリアが向いている。攻め込む前にあらかじめ領主を交代しておこう。攻め取った国は、統治度が0になっているので、魅力の高いアラインや、レオフリックにまかせて、他の当主と隣接していない生産国になる国には、ウルフヘル、ウォルター、オスウィユまたは、直轄地にして家臣を有効に活用しよう。

レッドワルトの義兄。軍事力はレッドワルトよりも高いので、いわば戦争の"きりこみ隊長"といったところ。

レッドワルトの弟。そのわりにはレッドワルトと比べものにならないほど、能力値は低いものになっている。

ガラリアの友人。ガラリアの兄レッドワルトに認められたくて、家臣になった。軍事力はいいが、ほかが……。

このシナリオから登場する。義理が低く、魅力以外はたいした能力はなく、レッドワルトには期待されていない。

レッドワルトの父の友人。軍事力よりは、政治力のほうが高く、民政向きだ。バランスがとれている頼れる人物。

上のウォルターの弟。兄と一緒に配下になった。まだ年令も若く、たいした能力をもっていない。

レッドワルトの妹。男まさりの軍事力と、女らしい魅力をもっている。ただ、政治力が低いのが、たまにきず。

さて、まず最初に何をするべきか

複雑な操作が少ないゲームだから、すぐになじめ、のめりこめることだろう。だからといって、なめてかかってはいけないぞ。自分のおかれている状況を正確に把握することがまず大事だ。そのためにチェック項目なるものを用意した。どれも基本的なことばかりで、なかには、いまさらそんなこといわなくったってわかる、と思うのもあるけれど、これは確認の意味を含んでいるので、ぜひ実行してみてほしい。このほかにも自分で確認しておいたほうがいいと思うものがあれば、やっておくといいかも。今回のレッドワルトに関していうと、最初からかなりの領地を持っているし、優秀な家臣もいるし、少しくらい無理な戦争を仕掛けたって平気だ。しかし、周りの国はエランやエセルレッドだから、気を抜けない。ゲーム開始時には、国力は均衡しているが、あんまりのんびりプレイしていると、いつのまにか抜かされていたりする。じっくりと国を強くしてからというのも、少々考えものだ。せめて周りの国々と同じ程度の兵力は持ち合わせていたい。そのとき、作物の量には気を配っておこう。少ないと長時間の戦闘に耐えられないぞ。

ゲーム開始直後のレッドワルトの本拠地。最初から、かなり豊かな国だ

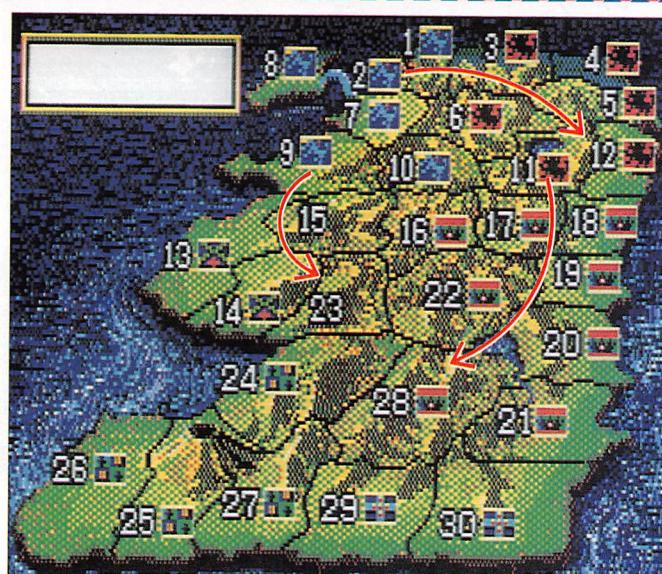
スタートにあたってのチェック項目

1. 各領地の国力データの把握
2. 周りの国々の国力データを調べる
3. 配下の人物のデータを知っておく
4. 適切な人物が領主か調べる
5. 契約できる第5部隊の確認
6. 生産国になる国はあるか調べる
7. 攻め込めそうな国をみつける

レッドワルト軍の進撃開始であります

戦争をするには兵力と金と作物が必要。その兵力である兵士を雇うには金が必要。作物が少ないと長く戦えない。肝心なときに、これらが不足しているようなことがあってはならない。そうならないように、常にこの2つのデータには気をつけておかなくてはいけないぞ。

金と作物を多く手に入れるには、国力データを上げる民政コマンドを行わなくてはならない。できれば、それのみを行う生産国がほしい。幸いなことに8国がすぐに生産国になるので、兵士を7国へ移動させ、民政のみを行い、他の領地へ金や作物を輸送する国にしてしまおう。8国の領主は家臣のレオフリックのほうが向いているので、早めに交代させておく。15国が空白国だから、運よく他の当主に占領される前に順番がまわってきたら、すぐに兵士を移動させてしまおう。そのときは9国から移動させるといい。10国は隣接国が多いから、やたらに兵士を移動させると攻め込まれるからだ。さっきの8国の兵士を9国に移動する。うまくいくと、9国からは全軍あげて13国に攻め込めるぞ。

さて今度は、エランを潰しにかかろう。強大な国に成長されてしまう前に倒しておかないと、あとあとになって苦労することになるからね。まずは、2国から3国を攻め落とし、1国の兵士を3国へ移動する。そして7国から6国を攻め落としたら、3国から4国へ攻め込もう。こうやって、隣接国が少なくなるように戦争を仕掛けるのがコツ。

まず、北から攻め始め、エランを倒す。そうしたら11、12国と9国から同時に進軍開始だ

圧倒的な強さを誇る、我がレッドワルト軍(左)。開始時には差がなかったのにね

いけ、ミーティア

レッドワルトに仕える最強の宝石魔術師。星をあやつってドラゴンをブッ倒せ!!

よし、統一だ!!

つっ、ついに念願の統一を果たしたぞ!! 30か国すべてを領地にし、新たな国王となったのだ!!

上級コース・シナリオ4「ディアス家」

腕に自信のある人は、ぜひプレイしてほしい

こんなゲーム、簡単すぎて話にならないという人、逆境を乗り越えるからおもしろいんだ、と考えている人、自分はSLGのプロだと自負している人、その他いろいろあるけれど、とにかく難しい。北にはエラン、南はエセルレッドに挟まれて、身動きがとれない。16国は空白国だが、そこへ兵士を移動する余裕などない。へたに移動しようものなら、あっというまに攻め込まれてしまう。おまけに宝石魔術師が1人もいないのだ。だからといって、むやみに第5部隊の契約を結ぶと名声がたりないから、暴れ出すし、のろのろ民政ばかりやっているとやられてしまうぞ。

当主　リアラッハ

リアラッハ			46才
政治	軍事	魅力	名声
84	95	79	6

当主

- 本拠地：17国
- 領地数：2ヵ国 18・19
- 家臣数：3人
- 持っている宝石：なし

当主のリアラッハは、もともと国王エセルレッドの腹心の1人だったが、この戦争もクライマックスに近づいてきた今になって、家臣ライスを従えていきなり国王を裏切り独立を宣言。ディアス家を興して、17国を本国とし、18国を接収してしまったのである。エセルレッドの配下だったときには17国の領主だったが、そこへフェリアス家の生き残りライアスが訪れて、この独立劇の黒幕になった。その際に近衛兵隊長だったリアラッハに従い、メイルガンも国王を裏切って家臣に加わった。この独立はエセルレッドの領地を、いっそう縮小させることになった。しかし、エランとレッドワルトの勢力が大きくなっているので、全く油断のできない、きびしい状況におかれている。

ゲーム開始からいる家臣たち

いきなり独立し、ディアス家を興した元エセルレッド国王軍、近衛兵隊長の当主リアラッハに従い、共にエセルレッドを裏切って独立した家臣は2人、ライスとメイルガンだ。それと、この独立劇の黒幕、フェリアス家の生き残りのライアスも加わって、計3人の家臣がいる。バランスのとれた有能な家臣はいないが、なかなか個性的なのが集まっている。ただひとつ問題なのが、政治力の高い家臣がいないことだ。国を豊かにするのに大切な、土地価値を上げるのに関係しているため、早く政治力の高い家臣がほしいところだ。

ライス

軍事力は、すばらしいものを持っているが、政治力、魅力はともに最低レベル。おまけに義理が低く、信用できない。

ライアス

リアラッハの独立劇を仕組んだ黒幕がこいつ。魅力はまあまあだが、政治力、軍事力が低く、あまり期待できない。

メイルガン

軍事力はかなり高く、魅力もそんなに低くはない。ただ、政治力と義理が低く、戦闘以外ではあまり使えないだろう。

難関突破の必勝法!!

やったー、パスハがきてくれた

パスハ
体力 160
契約金 0

パスハはよい行いをしている領主のところに現れてくれる強い味方なんだ。何年たっても自分の領地に現れてくれない、なんてぼやいている人に、パスハの呼び方を教えてあげようではないか。それにはまず、3回続けて民政を行わなければならないんだ。次に大切なことは、その領地にいる第5部隊（宝石魔術師は除く）が2つ以下だってこと。1つの領地につき契約できる第5部隊はパスハを含めて3つまでなので、3ついる領地には、現れてくれないのだ。その2つに注意すれば、そのうち現れてくれるはずだ。

ドラゴンなんてどっかいっちゃえ

ドラゴン
体力 160
契約金 0

国王エセルレッド自身はあまり有能ではないが、彼の所有しているイシュメリア最強のドラゴンが戦争に参加していると、なかなか勝つことができない。そこで、このドラゴンと戦わずにすむ方法を、考えだした。まず、1度わずかの兵士でエセルレッドの領地に攻め込んでみる。もし、相手がドラゴンを戦争に参加させてきたら、こっちのもの。そこで、迷わず退却する。そして、その次は全力で攻め込もう。ドラゴンが現れないので、楽に勝てる。ドラゴンと宝石魔術師は1度戦闘に出ると、3か月休まなくてはならないからだ。

有能な人物を領主にするのだ!!

領主の能力が優れていれば、それだけ早く国が豊かになるし、戦闘のときにも有利になる。民政コマンドの「開発」には、政治力が関わっているから、この能力値が高い人物は生産国の領主向き。軍事力が高い人物は戦争を仕掛ける国の領主にするといい。戦争で勝ち取った国は、統治度が0になっている。統治度には魅力度が関わっているから、そこへは魅力度の高い人物を領主にしてあげよう。こういった差は、コンピュータに委任したときにでてくる。直轄地は当主の半分の能力値で統治されるから、それよりも高い能力を持っている人物は、すぐに領主にしてしまおう。かなり豊かになった国は直轄地にして、その領主は別のまだ貧しい国の領主にするといいぞ。こうやって、適材適所をこころがけ、無駄のない人事をしよう。特にリアラッハの家臣には、ろくなのがいないから、1人でも多くの人物を確保しておきたい。

ここに紹介した人物は、誰もが領主になれる者ばかり。他にもまだまだ優秀な人物はたくさんいるので、自分で捜してみてほしい。

カル　ブランシェ家の長男。エランの兄。政治力が高いので生産国の領主を任せるといいぞ。また、魅力も高いので統治度を上げたい国の領主にもむいている。軍事力は高くない。

ゲオルグ　国王の宰相を任されている人物。政治力、軍事力ともに文句なしに高く、特に政治力は国で1、2を争う優秀さ。無能な王を影であやつり、自分勝手に領地を統治している。

メルティナ　ジョスリンの娘。父の下で家臣としての役目を果たしていたが、父の死後はブランシェ家に引き取られ、エランの家臣として仕える。カルと同じく政治力と魅力が高い人物だ。

サーディック　当主ティリアンの息子。ゲオルグと同タイプの人物。政治力、軍事力、魅力ともバランスよく高い。また、ゲオルグよりも魅力は高いので、こちらのほうが領主に向いている。

アルゴル　エランの良き補佐役として仕えている。政治力、軍事力、魅力どれも高い能力値を持つバランスのとれた有能な人物の1人。何を任せてもだいじょうぶ。頼れるヤツだ。

ペンドラゴン　ブランシェ家の三男。エランの弟。抜群の軍事力を持っている。最前線の国の領主にはもってこいの人物。戦争をするときは、こいつに任せよう。ただ、魅力が極端に低い。

ヒューバード　シナリオ3から登場する。王女アヴェールの幼なじみ。こいつもアルゴルと同タイプのバランスのとれた有能な人物だ。こういった万能型の人物を1人でも多く家臣にしたい。

ジェフリー　王女アヴェールの友人。シナリオ3から登場。18国の領主だったが、リアラッハの独立によって、本拠地に戻されてしまう。政治力が一番高いが、軍事力、魅力も低くない。

さて、どのように進撃したらよいだろうか

●まずは、エランと同盟を結び、エセルレッドから攻めよう。配下の家臣が多いので、早く倒して自分の家臣にしたいところだ

まともにやり合ったら、まちがいなくやられてしまう。南北2つの国を同時に相手するのはきびしい。そんなときは同盟をうまく使って片方を安全にしておこう。だからといって兵士数を少なくしておくと、一方的に同盟を破棄されてしまうぞ。この場合、エランと同盟を結んでおき、先にエセルレッドを倒してしまおう。エランやレッドワルトよりも、国力は落ちて弱い国になっているとはいえ、たいへんなのには変わりないが、見事に倒して領地を奪ったら、家臣もかなり増えるし、生産国もできて安定する。そうしたら島の南部を一気に統一して、北へ進撃を開始しよう。このころになってくるとエランとレッドワルトはかなり力をつけているこ とだろうから、気を引き締めてかかろう。とにかく相手との隣接国を、できるだけつくらないように攻め進んでいけば、道は開けるはずだ。

統一まで戦いぬけ!!

FAN・ATTACK

ソーサリアンよ！ 日本を救え！

日本にやってきたソーサリアンたちが大活躍の『戦国ソーサリアン』。今回は、いよいよ後半のシナリオ3本を攻略するぞ。

戦国ソーサリアン

SORCERIAN

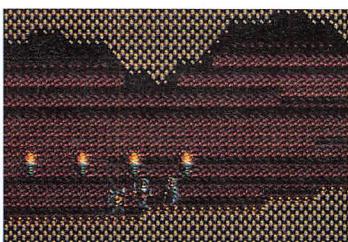
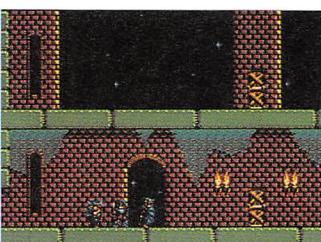
ブラザー工業（タケルでのみ発売）
☎052-824-2493（タケル事務局）

発売中

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本システムが必要。ターボRの高速モードに対応

やっぱり、ソーサリアンはおもしろい!!

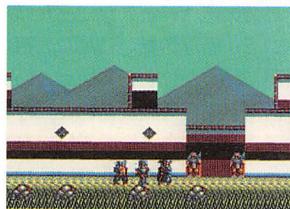
昨年の8月に発売されたMSX版『ソーサリアン』。他機種では、1987年に初登場するやたくさんのシナリオが発売されてきた。この『ソーサリアン』、そのあまりのおもしろさに、他機種ユーザーの心を捉え、まるではやり病のように日本全国に蔓延し、いたるところに「ソーサリアン・マニア」をつくりだしたのだ。その勢いはとどまることを知らず、ついには、世界の王者IBM－PC、そして、家庭用ゲーム機のメガドライブにまで移植され、確実に患者の数を増やしつづけてきた。そんな他機種ユーザーの熱狂ぶりを、MSXユーザーは、まるで日陰の花のように、遠くからひっそり、うらやましそうに見ているしかなかったのである。そんなにおもしろいものなら、ぜひ愛機MSXで『ソーサリアン』がしたい。MSXに移植をして欲しい、という声が日本全国のMSXユーザーから湧き上がってきたのだ。移植希望の声は日増しに増えていったのだが、開発元であるファルコムは、なかなか重い腰をあげてはくれようとはしなかったのだ。しかし、普段からお行儀のいいMSXユーザーを、神が見捨てるはずがなかった。ついに、ティールハイトとブラザー工業が移植に乗り出したのだった。MSXで『ソーサリアン』が動くはずない。ファルコムがやらなかったことをやるなんて無謀きわまる。他機種のユーザーの誹謗、中傷の声が渦巻く中、実にみごとに移植された『ソーサリアン』が、その姿を現し、好評を博した。そして、昨年末早くも追加シナリオ『戦国ソーサリアン』が出たのだ。しかも、ユーティリティ付きで。

ここには、どんなモンスターが潜んでいるのか

盗賊たちが襲ってくるかもしれない

レベル1から5のシナリオをクリアしたキャラクタが、ドラゴンと戦うことができる

ソーサリアンの日本での活躍ぶりは？

ソーサリアンたちに、新たな冒険が待ち受けていた。なんと日本で、戦国時代の武将に乗り移っている魔物たちがいるらしいのだ。ソーサリアンたちは、日本に向かった。

日本は、多くの武将が日本統一の夢を持ち、戦いに明け暮れていた。ソーサリアンたちが最初に着いたのは、戦いが終わったばかりの三方ヵ原だ。織田、徳川の合同軍を、武田信玄が打ち破ったのだ。野原で織田の家臣の滝川という武将を助ける。

村に入り、村人たちを苦しめている山賊を倒すと村人たちは

武田信玄の本陣前で記念写真だ

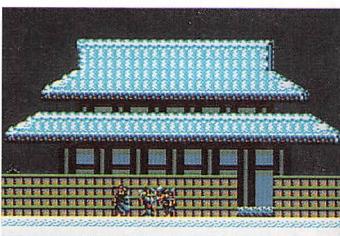
ソーサリアンたちに親切になり、いろんな情報を教えてくれるようになる。しかし、武田信玄の本陣は、見張りが厳しく入ることができなかった。「消え去り草」というアイテムを手に入れないとだめらしい。村を歩き回り庄屋から金塊と交換で手に入れることができた。武田信玄に乗り移っていたのは、3つの顔と6本の腕をもつ「阿修羅」という魔物だったのだ。

「阿修羅」を倒したソーサリアンたちは、織田信長に乗り移っている魔

あこがれのノイラテムの魔法も、お金さえあれば買えるのだ

阿修羅は火炎弾で攻撃してくる。当たると熱いぞ

物を倒しに、信長の本拠地である安土城に向かった。

雪が舞う安土城前で、三方ヵ原で助けた滝川との約束どおりにすると元気になった滝川と再会できる。町で「かんざし」を盗まれた男を助けたり、キリスト教学校に泊まってたりしてると、

本能寺は雪景色。ああ、寒いよう。くしゅん！！

滝川が二条城の奥で殺されてしまう。彼の死体のそばには、信長が愛用していた「せんす」が落ちていた。本能寺にいる信長を問い詰め、やっと正気に戻したとき、明智光秀が本能寺の変を起こし、信長は殺されてしまう。光秀と信長には、風神(ふうじん)、雷神(らいじん)という魔物が乗り移っていたのだ。この魔物たちは「聖なる石」がないと何度でも復活してしまう。「聖なる石」を見つけて、はやく封印してしまわなくてはならない。

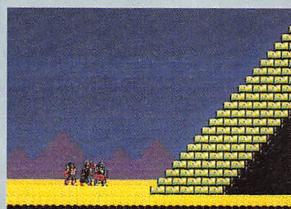
こいつらは、封印しない限り死なない

祝 ピラミッドソーサリアン移植決定

ついに『ソーサリアン』の追加シナリオの第2弾の移植が決定した。その名は『ピラミッドソーサリアン』だ。MSX版の詳しいことは、未定だが、他機種で発売されたものを参考にちょっと説明しておこう。

シナリオは5本。『ピラミッドソーサリアン』も『戦国ソーサリアン』と同じように、シナリオ1から順番にプレイしなければならない。

MENU画面

この島が新しい冒険の舞台だ

ピラミッドソーサリアンの始まりだ

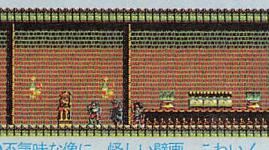
5本がなにかしらつながりを持っているのだ。

MSX版では、どうなるのかわからないが、他機種では「ユーティリティ」のコマンドからゲームをスタートするようになった。

つまり、シナリオディスクを入れて、ユーティリティを選ぶと、ギルバレスという島を冒険するためのメニュー画面が出るのだ。

ギルバレス島のメニュー画面内では、キャラクタは歳をとることがない。ひとつのシナリオが終わって、つぎのシナリオに移るとき、今までは歳をとっていたのが、このギルバロス島にいる限りは、歳をとらないのだ。ただし、ペンタウァに戻ると歳をとるけれどね。

ダメージに対するシステムも変わっている。ヒットポイントに対する割合でダメージを与えるというシステムだ。これは、ヒットポイントが多いキャラクタも、少ないキャラクタも、同じ回数のダメージを受けると死んでしまうということなのだ。

シナリオの内容はというと、アクション性やパズル性を重視したシナリオが多い。最終目的は、魔王ギルバレスを倒すということ。登場するモンスター、ボスキャラたちも、ミイラ、ツタンカーメンなんていかにもピラミッドっていうものや、スライム、ドラゴンナイトなんてものまで登場してくる。

試しに98版で遊んでみたのだが、ピラミッドの中はかなり広い感じ。青い玉を取ってから、赤い玉を取って、青い玉を置いて、赤い玉をあそこに置いて、エレベータを動かして……。あっ！　天井からヤリが……、ぎゃー！　まともに受けてしまった。ああ死んでしまった、という感じ。むずかしそうだけど、楽しみだなあ。

不気味な像に、怪しい壁画。こわい！

あれ？　1つだけ炎が小さいぞ!!

豊臣秀吉の章

大阪の町で、シナリオ2で出会った大工の万作が仏彫りを営んでいた。戦国ソーサリアンでは、登場人物がいろんなシナリオに出てくるので、よくチェックしておかないといけない。

彼からキリスト教学校の神父さんが捕らわれているという話を聞く。シナリオ2でお世話になった神父さんの一大事。早く助けなくてはと、あせってみても、大阪城は門をかたく閉ざしていて、とても開けてくれる気配さえない。呉服屋の主人、政吉がなにか知っているようだが、この政吉は、どこかに出かけているようなのだ。こんな大事な時にいったいどこにいっているんだ。もう時間がないんだから、こまるよなあ。文句をいいながら、あちこちをうろついているところに、政吉が帰ってきた。政吉と話をすると、秘密の通路を教えてくれた。床の間の掛軸のの裏が秘密の通路になっているなんて、まるで忍者屋敷みたいじゃない。こやつ、ただ者ではないな。

地下通路を通ったり、堀の中を抜けたりして、大阪城の中に潜入することに成功。しめしめうまくいったぜ。思わずスキップでもしたくなるような気分だ。

大急ぎで豊臣秀吉のところまで行ったのに、突然、床が抜けた。ワナにかかってしまったようだ。気がついてみると、そこは牢屋の中。ひどい仕打ちだ。あんまり頭にきたので、魔法をバンバン使ったら、牢屋の番人がびっくりして逃げていってしまった。

牢屋の番人はかなりあわてていたんだろう、鍵を落としていったみたい。しめしめ、刀を使ってこちらにひきよせてっと。みごと脱出に成功。さすがはソーサリアンだ。ところが外には、強い兵士が待ちかまえていたのだ。ええい、負けてたまるか。この兵士を倒すと「銀の鍵」を持っていた。何に使うかはわからないけど、とりあえずもらう。

そうそう、このシナリオを解くには、メンバーにウィザードがいないとダメ。なぜなら、ウィザードでないと開けられない扉があるからなのだ。メンバーにウィザードがいない人は、残念だけどやりなおしだ。

STORY

織田信長の死後、西暦1590年、その家臣であった豊臣秀吉は日本を統一することに成功した。長い間続いた戦国時代にも、ついに終止符が打たれた。人々は平和な日々が訪れたことを、心から喜んだのだった。
ところが、平和そうに見える生活の裏には、農民たちへの検地、刀狩り、キリスト教徒への弾圧など、つらい日々を送る人たちが、数多くいたのだ。
さらに、秀吉は、日本統一だけではあきたらず、朝鮮、明の国をも征服しようと企み、1592年、1597年の2回に渡って朝鮮に出兵したのだった。あまりの暴政に人々の間には不満の声が高まっていくのだった。「秀吉さまはどうしてしまったのだ」。人々は秀吉の変わりようが理解できないようだった。
ペンタウァの大魔術師、エティスは豊臣秀吉の背後に魔の気配を感じたのだった。「秀吉には、魔がとりついている。ソーサリアンよ、急げ!」。ソーサリアンは急いで大阪城へと向かった

このシナリオでのソーサリアンは、今までと、ちょっと変わったことをやる。なんと催眠術をかけて情報を聞き出すのだ。なかなかカッコイイ。聞き出した情報を元に金庫を開けると「竜の鍵」が手に入る。「白い玉」と「竜の鍵」。これで、カルロス神父を助けるために必要なアイテムがそろった。神父様、今助けにいきますからね。

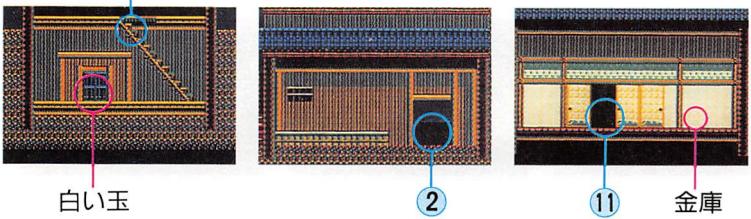
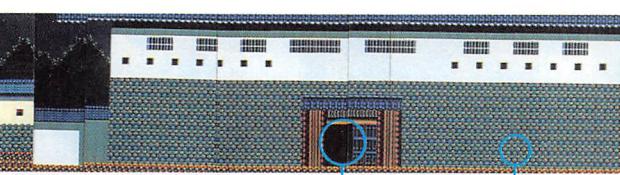
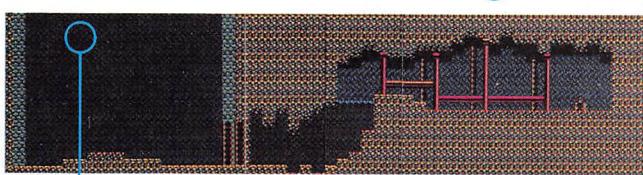
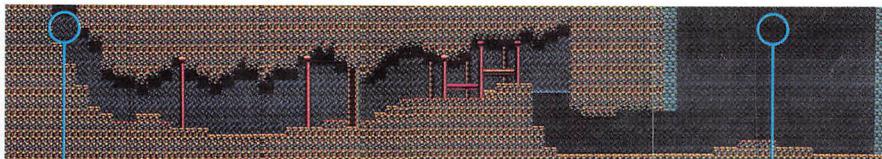
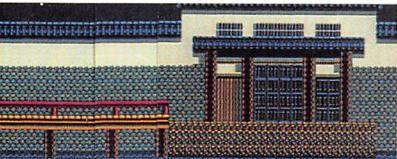
無事にカルロス神父を助けて政吉のところに戻ると、いろんな秘密を話してくれる。なるほど、そういうことだったのか。

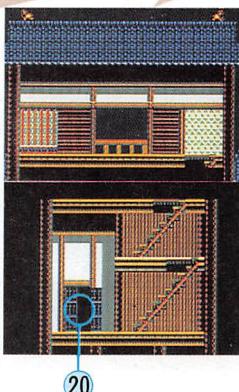
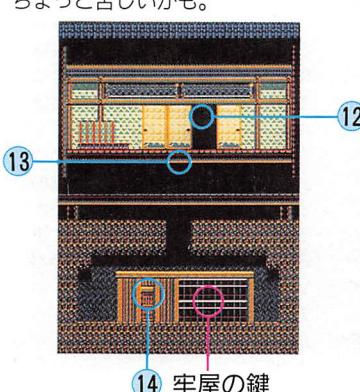
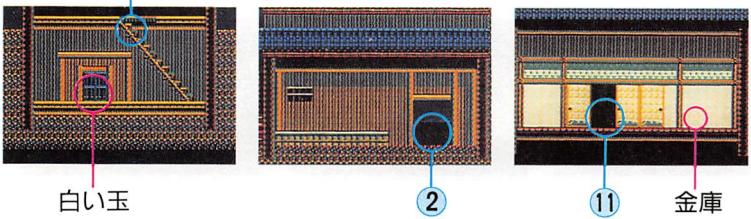
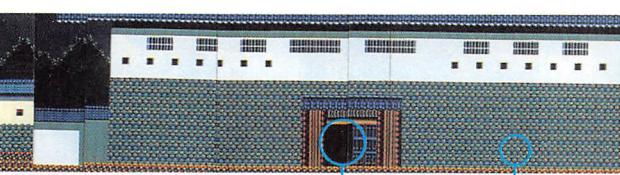
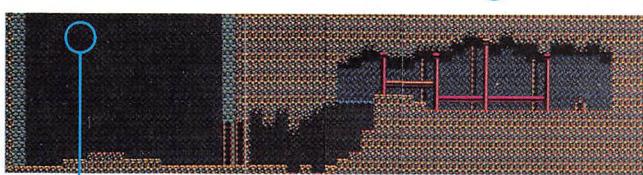
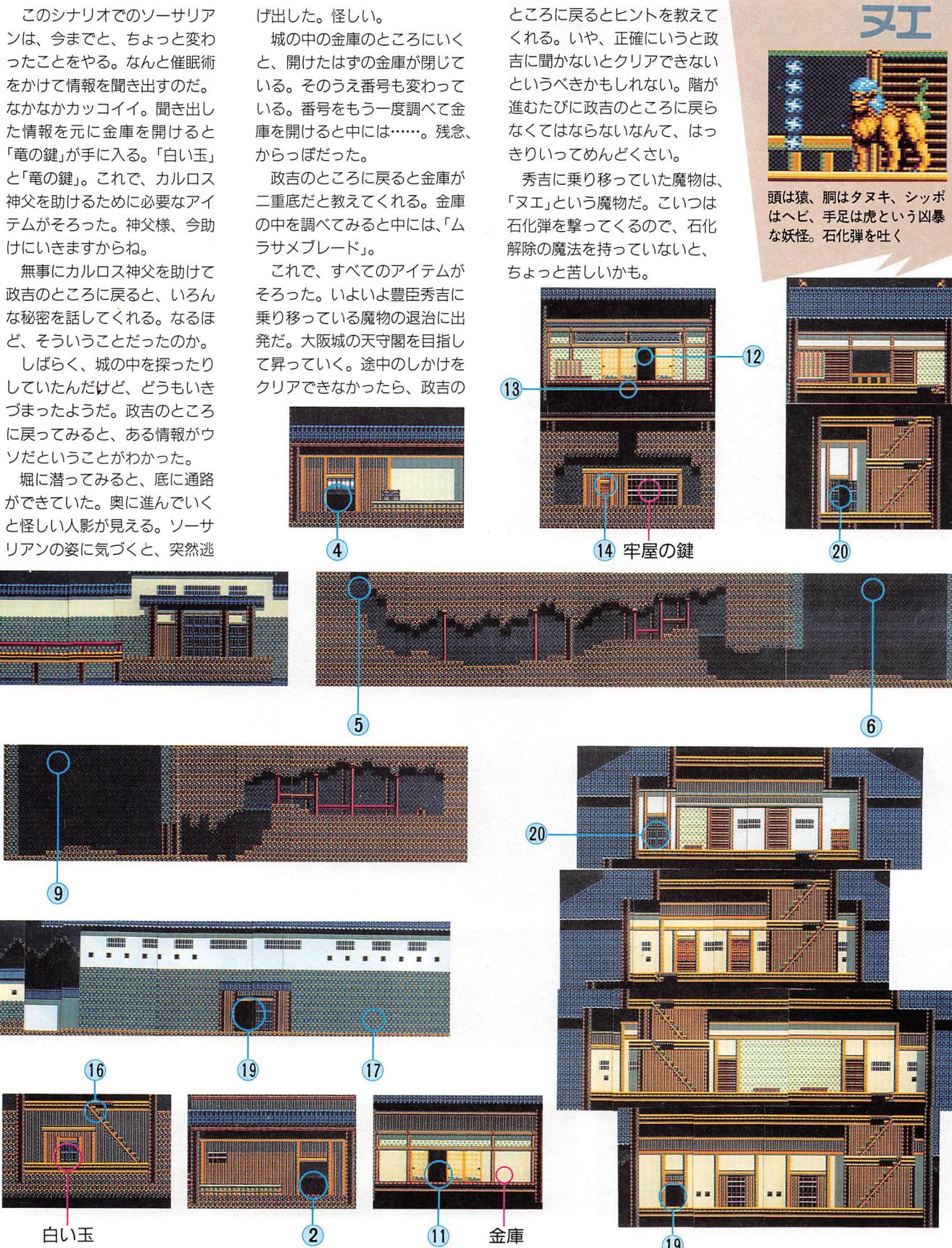
しばらく、城の中を探ったりしていたんだけど、どうもいきづまったようだ。政吉のところに戻ってみると、ある情報がウソだということがわかった。

堀に潜ってみると、底に通路ができていた。奥に進んでいくと怪しい人影が見える。ソーサリアンの姿に気づくと、突然逃げ出した。怪しい。

城の中の金庫のところにいくと、開けたはずの金庫が閉じている。そのうえ番号も変わっている。番号をもう一度調べて金庫を開けると中には……。残念、からっぽだった。

政吉のところに戻ると金庫が二重底だと教えてくれる。金庫の中を調べてみると中には、「ムラサメブレード」。

これで、すべてのアイテムがそろった。いよいよ豊臣秀吉に乗り移っている魔物の退治に出発だ。大阪城の天守閣を目指して昇っていく。途中のしかけをクリアできなかったら、政吉のところに戻るとヒントを教えてくれる。いや、正確にいうと政吉に聞かないとクリアできないというべきかもしれない。階が進むたびに政吉のところに戻らなくてはならないなんて、はっきりいってめんどくさい。

秀吉に乗り移っていた魔物は、「ヌエ」という魔物だ。こいつは石化弾を撃ってくるので、石化解除の魔法を持っていないと、ちょっと苦しいかも。

ヌエ

頭は猿、胴はタヌキ、シッポはヘビ、手足は虎という凶暴な妖怪。石化弾を吐く

真田幸村の章

このシナリオは、忍者軍団との対決だ。手裏剣とか、煙玉とか、なんとかの術なんていうので攻めてくるのかな？　始める前からウキウキしちゃうね。

真田の里は森の奥。途中にけっこう大きな池がある。怪しいぞ、この池は……。池に潜ってみると、なんと地下道で、真田の隠れ家まで続いているのだ。さすが忍者、やるなあ。

隠れ家はそんなに大きくない。しかし、忍者の屋敷だ。ちょとやそっとで、しかけは見破れない。屋敷の中をあっちにいったり、こっちにいったり。とにかく歩き回って、しつこいくらいに調べないとダメだ。一度調べたからと安心しているとアイテムなんて手にはいらないのだ。たとえば、どこの家にもありそうな風呂場。ちょっと見ただけでは、どんなしかけがあるのかわからない。しかし、よーく調べてみると、地下牢に行くための通路が隠されているのだ。牢屋の中には、だれかが閉じ込められている。助けたいのだが、鍵がないのであきらめるしかない。台所らしきところで、戸だなを調べていると「すりこぎ」が見つかった。これも、さっき調べた時には、見つけることができなかったのになあ。

しばらく歩き回っていると、屋敷の入り口近くの廊下に政四郎という男が現れる。彼の話を聞いたあと、忍者の一団を倒すと「鉄の鍵」が手に入る。しかし、この忍者軍団がなかなかてごわい。倒しても、倒しても、現れてくるのだ。そのうえ、動きが速いので、剣だけで倒そうとしても、むずかしい。魔法を使えばかんたんに倒せる。ノイラテムの魔法があれば、楽勝だ。ぜひ、手に入れておこう。

「鉄の鍵」を使えば、牢屋に閉じ込められている小助を助け出すことができる。となりの牢屋に閉じ込められているあかねは「気つけ薬」がないと助け出せない。小助と話をしてから探しに行こう。

「すりこぎ」は、なんに使うのだろう。こんな物、だれかの頭

STORY

大阪冬の陣、夏の陣により徳川と豊臣の戦いは、西暦1615年、徳川の勝利という形で幕を閉じた。
徳川側の大阪城の堀を埋めるという戦略の前に、難攻不落といわれた大阪城も、ついには落されてしまったのだ。この戦いは、両軍とも多数の死者を出す激しいものだった。そして、多くの名将たちが、惜しまれながら散っていったのである。
その中には、徳川側をさんざん苦しめた真田幸村の名前もあった。
ところが、真田幸村が生きているといううわさが時が経つにつれささやかれるようになった。真田幸村がよみがえり、真田の里でなにかを企んでいるらしいのだ。噂はたちまち町中に広まり、人々は不安を隠しきれなかった。ペンタウァの大魔術師エティスは、水晶の玉を使い、このようすを見ていた。そして、幸村が魔の力によってよみがえったことを感じとったのだ。ソーサリアンたちは真実を確かめるために真田の里に急いだのだった。

をたたくくらいしか使い道がないんじゃないかな、と思っていたら、実は、つり天井のしかけを動かすのに必要だったのだ。「すりこぎ」をしかけに差し込んで、ぐいっと動かすと、どこかでなにか音がする。みごとつり天井は上がっていたのだ。「すりこぎ」は使ったら抜いておかないと、あとで困るぞ。

「気つけ薬」が隠されている戸だなには、ベルベーヌ、ラベンダーなど薬草がいっぱい入っている。いくらとっても取り放題なのだが、かんじんの「気つけ薬」を手に入れるには「木の鍵」が必要なのだ。「木の鍵」を忍者軍団と戦いながら探さなくてはならない。

小助から聞いた方法で、火鉢の置いてある部屋から奥に行くと、戸だなの中に起爆装置のはずし方を書いた本があったのだが、持ち出すことはできない。2冊あるのでよく読んでおこう。ここを奥に進んでいっても結局は行き止まりになってしまった。また行き止まりだよ。どうすりゃいいんだ。気分転換に表に出てみると小助が忍者軍団に捕まっている。しょうがないやつだなあ、せっかく助け出してやったのに、また捕まってしまって。忍者軍団から、小助を助け出すと、隠し部屋がまだあることを教えてくれる。

小助が教えてくれた隠し部屋には、真田幸村がいるのだが、すごい攻撃で近よることもできない。そうだ「木の鍵」が見つかってない。もう一度最初から探してみるか。

ところが、いくら探しても何も見つからないのだ。半分あきらめながら、池の中に潜ってみると、あららっ!! 地下の池に浮いている物がある。そばにいって拾い上げてみると「木の鍵」じゃありませんか。

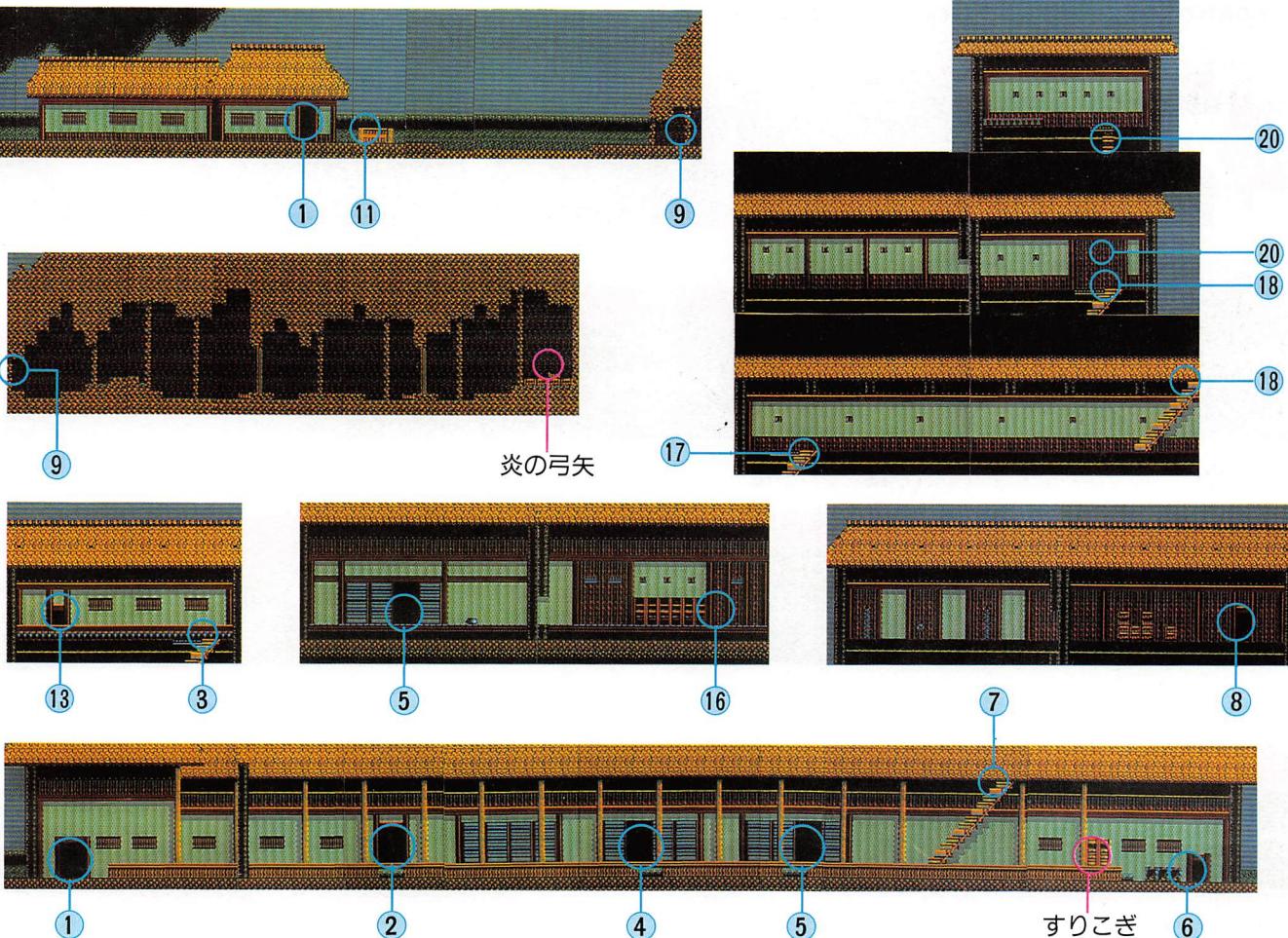
「気つけ薬」であかねは正気に戻った。あかねは、なにか恐ろしいものを見てしまったようだ。真田幸村に乗り移っている魔物の正体を見てしまったに違いない。でも、無事に助け出せて、よかった。

屋敷から右に進んでいくと、洞窟に爆弾がしかけられてた。でも、起爆装置のはずし方は、さっき本を読んだので知っているのだ。洞窟の奥には「炎の弓矢」という物が隠されていた。池の中に、また潜ってみると、政四郎が倒れている。ひどいケガをしているようだ。こんなひどいことをするなんて、忍者軍団め、絶対に許さない。政四郎は「炎の弓矢」の使い方を書いた紙を持っていた。なになに、ふむふむ、結界が……。

池の上に戻ると、あかねがいた。「神棚の鍵」をくれる。よし、神棚を調べてみるか。「光の玉」さえ見つけ出せば、真田幸村に乗り移っている魔物の正体を見破ることができる。あとは、屋敷の屋根の上で決戦だ。

山伏の姿をした妖怪。高い鼻が特徴。翼があり自由に宙を舞い、するどい蹴りで攻撃してくる

炎の弓矢

すりこぎ

徳川家康の章

日本の魔物たちを、つぎつぎに倒したソーサリアンたち。その彼らを待っていたのは、徳川家康に乗り移っている暗黒神「邪鬼」だ。『戦国ソーサリアン』の最後を飾るだけあって、こいつはてごわいぞ。気持ちを引き締めて出発だ。

江戸城に着くと、いきなり合言葉を聞かれた。「真田幸村の章」で教えてもらった合言葉をいうと、門を開けてくれる。

もし知らないと、このシナリオはプレイできない。

STORY

西暦1600年関ヶ原の合戦、1615年大坂夏の陣で、豊臣を滅ぼした徳川家康は、その政治的手腕を発揮し、武家諸法度、公家諸法度などを発令し、江戸幕府の体制を着々と固めつつあった。真田幸村の事件を解決して、しばらくたったある日のこと。ペンタウァのソーサリアンたちに1通の書状が届いた。なんと、差出人は徳川家康だった。その書状の内容はソーサリアンたちの数々の活躍に対して礼がしたいので、江戸城に来て欲しいというものだった。平和な江戸の町への招待にソーサリアンたちは、大喜びしたのだった。しかし、大魔術師エティスだけは、江戸の町に感じられる魔の気配に不安を感じるのだった。「ソーサリアンたちよ、浮かれているのではない。江戸の町には魔の気配が感じられる。徳川家康が、そなたたちを呼んだのにも、きっとなにかあるに違いない」。興味津々のシナリオなのだ。

そもそも『戦国ソーサリアン』はシナリオを順番にプレイしなくてはならない。5つにシナリオが分かれていても、ひとつの物語になっているのだ。

ゲームに戻ろう。家康の家来たちのいう通りに進んでいくと、家康の部屋についた。やさしい言葉を期待していたのに、家康に暗殺を企んでいると疑われ、牢屋に入れられてしまった。家康がソーサリアンたちを呼んだのは、ワナだったようだ。なんとか牢屋を抜け出そうと努力するのだが、どうにもならない。もうだめだと思ったところに、前のシナリオで登場した政四郎が助けに来てくれた。ラッキー、やったね。

政四郎がいうには、家康に乗り移っている魔物を倒すには、「黒い宝石」が必要らしいのだ。しょうがない、城の中を探ってみるか。

城のまわりを歩いていると、前のシナリオで助けたあかねがいた。そのときに、彼女にはいろいろ協力してもらったが、またまた、助けてもらう。

彼女は、富士見のやぐらを開けてくれたり「倉の鍵」を取ってきてくれたりと大活躍だね。

しばらくして、政四郎が「いかづちの剣」を抜いてくれる。そのとたんに稲妻が光り、どこかに落ちたようだ。政四郎と話をしてみると、あかねと話が食い違っている。これはどちらかがウソをいっているに違いない。政四郎を信じるべきか、それともあかねか、こまったなあ。でも、女の子を信じてしまいそう。

庭を歩いていると、木が燃えている。稲妻はここに落ちたようだ。焼け跡から「あおいの紋章」を発見。水戸黄門なら、これをみせれば、みんながひれ伏すんだけど、これは、城の奥に進んでいくためのアイテムなのだ。

城の中には白いたんざくが柱

にかかっている部屋が、3つある。この3本のたんざくに書かれた短歌の暗号を解くことができれば「黒い宝石」の隠してある部屋に入るための秘密を解くことができるのだ。さすがに『戦国ソーサリアン』の最後を飾るシナリオだけある。この暗号はむずかしい。

「黒い宝石」をやっとの思いで手に入れた。これで、邪鬼が倒せる。しかし、ニセ政四郎が現れ、「黒い宝石」を奪って逃げてしまう。しかし、その後、本物の政四郎が仲間になってくれるのだ。

いよいよ、邪鬼との対決だ。邪鬼さえ倒せば、日本に平和が戻ってくるのだ。

邪鬼よ／ 覚悟しろ／ 必ず倒してやる。

日本の夜明けは近いぞ!!

邪鬼

日本に災いをもたらした悪の元凶。追尾してくるせんす攻撃は強力だ

1 15 2 29

2 3 28 家康 6 24 気つけの花 いかづちの剣 23

14 あおいの紋章 あかね 10 21 20 21 22

22 19 なわばしご 19 18 20 13

4 3 12 11 12 9 26 27 秀忠

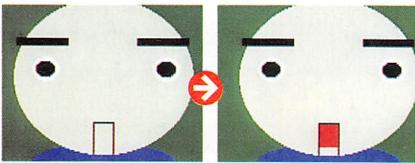
24 25 29 27 28

受験生の諸君は、気の重たいシーズンに突入してしまった。しかも寒い。風邪が大敵なので、ビタミンCの補給とうがいを忘れないように……。

自由部門　夜空に浮かぶ???

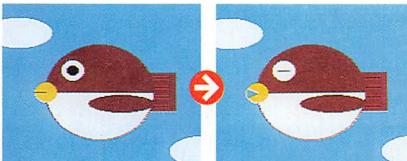
規定部門は「日本の未来」というお題だったのだが、うーん、冴えた作品がなかったのでこの際ぜーんぶボツ。まあ、日々の新聞やテレビのニュースを見ていれば、明るい未来像を描くことなんてほとんど不可能だけど。読者の若者たちが自分の将来をどう描いているのかには興味があります。塾長の場合は、具体的な仕事のことだけで、いくら長くても2年くらい先のプランしかないことに気付いた。それ以外は漠然とした予感にすぎない。

復話術＊　■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

初登場のにくいちですよクン(MS)は、2本採用。いずれもとぼけたキャラクタ・デザインが光る。プログラムはいたってかんたんでほんの入門者レベルなんだけど、おもしろさにおいては抜群。眉や目の配置がいがらしみきお(漫画家)的で、こういったバランスの取り方にセンスがあらわれる。ちなみに、青い服はサンダーバードも連想させます。パクパクパク。

スペースキーで、ほら、口をパクパク開閉するのだ

```
1 COLOR15,12,1:SCREEN5
2 CIRCLE(125,210),80,4,,,.3:PAINT(125,190),4:CIRCLE(125,100),100,11:PAINT(125,100),11:FORC=60TO195STEP135:CIRCLE(C,90),15,15:PAINT(C,90):CIRCLE(C,90),10,1:PAINT(C,90),1:LINE(C-32,50)-(C+25,60),1,BF:NEXTC
3 LINE(114,159)-(136,200),1,B
4 IFSTRIG(0)=0 THEN 4
5 FORL=160TO190:LINE(115,L)-(135,L),8:NEXTL
6 IFSTRIG(0)=0THEN6
7 FORM=190TO160 STEP-1:LINE(115,M)-(135,M),11:NEXTM:GOTO 4
```

すずめ＊　■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

ははは、こちらもスペースキーで口が開閉しかも目もパチクリし、鳴き声も出すという作品。すずめでこの体型はないだろうけど、なんとなく納得してしまいます。プログラムの大半はCIRCLE文、LINE文、PAINT文からできている。なんとなく新年のめでたさも感じさせますな。この程度のBASICならほとんど誰でも書けると思うので入門者の諸君もぜひトライしてみてください。

これが雀に見えなくもないのだから、人の想像力はすごい

```
1 COLORT1,7,7:SCREEN5:OPEN"grp:"AS#1:CIRCLE(50,35),30,15,,,.5:PAINT(50,35),15:COPY(20,20)-(80,50)TO(190,145):CIRCLE(255,0),30,9:PAINT(255,0),9
2 LINE(155,78)-(195,118),6,BF:FORL=83TO113STEP10:LINE(160,L)-(188,L),1:NEXT:CIRCLE(125,98),50,15:PAINT(125,98),15:CIRCLE(125,98),50,6:LINE(75,98)-(175,98),6:PAINT(125,97),6
3 CIRCLE(75,98),10,10:PAINT(75,98),10:LINE(65,98)-(75,98),1:CIRCLE(100,75),10,15:PAINT(100,75),15:CIRCLE(100,75),5,1:PAINT(100,75),1:CIRCLE(145,110),30,6,,,.3:PAINT(145,110),6:FORI=0 TO1:I=-STRIG(0):NEXT
4 LINE(65,93)-(75,98),7:LINE(75,98)-(65,103),7:PAINT(73,98),7:PSET(20,95):PRINT#1,"ちゅん":PLAY"v15o8l64bv2ll16b":FORT=0TO100:NEXT:LINE(20,95)-(44,103),7,BF:PAINT(100,75),15:LINE(95,75)-(105,75),1:FORT=0TO50:NEXT:GOTO3
```

爆発＊　■大分県・F.I.S(12歳)

この作品でMSXtRを達成。称号は福島F.I.Sとする。『爆発』はアメリカン・コミック風のデザイン。「トム&ジェリー」並の派手さがナイス。赤と黄色の配色が強烈ですね。これで12歳っていうんだから、将来が楽しみだ。

ダイナマイトに火がついて……ドッカーン! わかりやすい、大爆発だ

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DIMX(23),Y(23):FORI=0TO23:Z=Z+.1:X(I)=COS(2.6*Z):Y(I)=SIN(2.6*Z):NEXT:SETPAGE,1:CLS:PAINT(0,0),1:C=1:X=128:Y=106:FORA=99TO0STEP-13:C=C+1:PSET(A*X(23)+X,A*Y(23)+Y):FORI=0TO22STEP2:B=RND(1)*A+A:LINE-(B*X(I)+X,B*Y(I)+Y),C:SOUND7,7
2 LINE-(A*X(I+1)+X,A*Y(I+1)+Y),C:NEXT:PAINT(X,Y),C:NEXT:SETPAGE,0:PAINT(0,0),15:COLOR=(13,7,0,0):CIRCLE(X,Y),35,0:PAINT(X,Y),0:FORI=0TO2:LINE(X+I,72)-(X+I,35),14:NEXT:A=X+2
3 SOUND6,9:SOUND8,13:FORI=35TO72:LINE(X,I)-(A,I),13:LINE(X,I-2)-(A,I-2),15:FORJ=0TO70:NEXTJ,I:FORI=1TO9:COLOR=(I,7,7,0):NEXT:SETPAGE1:SOUND8,15:FORJ=0TO12
4 FORI=0TO8:COLOR=(9-I,7,7,0):SOUND6,RND(1)*31:NEXT:FORI=0TO8:COLOR=(9-I,7,0,0):SOUND6,RND(1)*31:NEXTI,J:SOUND8,0
```

今月の1本　船の窓＊＊　■大分県・F.I.S(12歳)

始まるまでにかなり時間がかかるけれど、それだけ待つに値するのが福島F.I.Sクンのこの作品。動き出すとアッと驚きます。広い海を航海する船の窓から水平線を見ると波の動きと船の上下動がこう見える。うーんまさに臨場感あふれる出来上がりです。乗り物シリーズの中でも大傑作ですね。

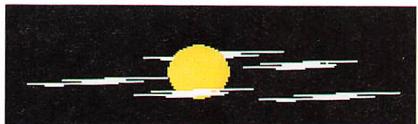
そういえば、デンマークのコペンハーゲンからドイツに行くフェリーの旅がこんな感じだったな。コペンハーゲンが島にあることをぼんやりとしか認識していなくて、あやうく列車にとり残されてフェリー・ボートに乗りそこなうところだった。いやー、旅しているといろいろな事件に出会うものです。

あくまでリアルな波の動きと船の上下動。ずっと画面を見つめているうちに……ウップ、船酔いて気分が悪くなってきちゃう

```
1 COLOR,0,0:SCREEN7:DIMY(60),A(31):FORI=0TO31:A(I)=COS(1.7*D):D=D+.1:NEXT:COLOR=(0,1,2,7):COPY(0,0)-(512,80)TO(0,212):Y=2:FORI=0TO60:IFY<13THENX=X+.1ELSEX=X-.1
2 Y=Y+X:Y(I)=Y:NEXT:A=1:C=1:SETPAGE1,1:CLS:COLOR=(15,0,0,6):LINE(0,113)-(512,212),15,BF:FORJ=113 TO 212 STEP2
3 FORI=0TO511STEPA:F=F+1ANDF<31:G=(F+1)MOD32:LINE(I,U*A(F)+J)-STEP(A,U*A(G)),C+1:C=C+1ANDC<13:NEXT:U=U+.09:A=A+.3:C=INT(RND(1)*13)+1:NEXT:DEFINTB-X:SETPAGE0,0:CLS:COPY(0,88)-(512,212),1TO(0,113),0
4 FORI=1 TO14:COLOR=(I,7,7,7):VDP(24)=Y(B):B=B+1ANDB<60:COLOR=(I,0,0,6):NEXT:GOTO4
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中／　応募要項は81ページ（規定部門のお題は右ページ欄外）

ツキ＊＊＊ ■兵庫県・健郎太（15歳）

MSX2+以上じゃないと動かないのが残念だけど、健郎太クン（MSXt）のこの作品は非常にシブ好み。三重にスクロールする雲が時代劇風日本情緒をくすぐります。

↑月にかかる雲が三重スクロールで流れ、風雲急を告げる

```
1 COLOR14,1,1:SCREEN5,2:A$=CHR$(0):B$=CH
R$(3):C$=CHR$(7)
2 D$=CHR$(15):E$=CHR$(31):F$=CHR$(127):S
PRITE$(0)=A$+A$+A$+B$+C$+D$+E$+E$+"??"+F
$+F$+F$+"■■■■"+C$+"?■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
3 SPRITE$(1)="■■■■"+F$+F$+F$+"??"+E$+E$+D
$+C$+B$+A$+A$+A$+"■■■■■■■■■■■■■■■■■■?"+C$:SP
RITE$(2)="たわ■■■■■■■■■■■■■■■■■■"+A$+A$+A$+"タた
みりりわわ※※※■■■■":SPRITE$(3)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■わ
た■■■■※※※わわりりみたタ":A=0:FORJ=0TO1:FORI=0TO1
4 PUTSPRITEA+8,(106+J*16,100+I*16),10,A:
A=A+1:NEXT:NEXT:A=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO4:
VPOKE30848+I*16+J,VAL("&H"+MID$("000000F
F00007F00FF0000FF0FFF7F01FFFFFFFFFFFFFFF
F00FF10FFFE00FF00E00000FF00000000",A*2+1
,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:FORI=0TO2
5 DRAW"BM"+MID$("100,120220,130160,105",
I*7+1,7)+"L32GL21R32FR8L31GR19L46R19GL9"
:NEXT
6 FORJ=0TO1000:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(50+
J*2+I*16,126),15,I+4:PUTSPRITEI+4,(50+J*
5+I*16,110),15,I+4:NEXT:SETSCROLL511-J/5
:NEXT:BEEP:GOTO6
```

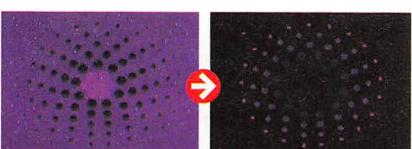
KEY1,CHR$(254):KEY2,CHR$(255)を実行し、F1キーで「※」、F2キーで「■」を打ちこんでください。また、画面では「※」は空白となります。

時間 ■岐阜県・土屋和之（15歳）

土屋クン（M）の作品は音のみ。チャイム風のメロディが時間の流れを感じさせるのは、音がよくできているからだな。

```
1 CLS:PLAY"T120V14O4L4EDEGFEL2DL4CEGGABF
L1F","T120V12R4L4EDFGGL2FL4EFGEGFEL1D","
T120V10R1L4FGAGBBAEFGL1E":END
```

花火＊＊ ■岩手県・クアトロバンドリンクロンチョンDX14（18歳）

実際にトライしてみるとよくわかるのだが花火というのはちゃんとビジュアル化するのがかなり困難なテーマなのだ。さすがクアトロバンドリンクロンチョンDX14クン。

↑スペースキーで打ち上げ。花火の明暗の切替えが見事です

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:PR
ESET(4,200):PRINT#1,"WAIT A MOMENT."
20 FORK=0TO1:SETPAGE,K+1:CLS:FORP=0TO7:F
ORI=K*11TO65+P*64+K*11STEP21.5:R=I*3.14/
((P+1)*32):X=SIN(R)*P*15+128:Y=COS(R)*P*
15+106:CIRCLE(X,Y),8-P,P+1:PAINT(X,Y),P+
1:NEXT
30 COLOR=(P+1,0,0,0):NEXT:D=144:FORI=0TO
128:D=D+I^2:D=DMOD211:PSET(I*2,D):NEXTI,
K:COLOR=(15,7,7,2):SETPAGEK
40 IFNOTSTRIG(0)THEN40
50 FORI=0TO50STEP.15:SOUND0,I*5:SOUND8,1
5:SOUND7,56:NEXT:SOUND8,16:SOUND6,31:SOU
ND7,17:SOUND12,170:SOUND13,0
60 FORL=1TO15:FORI=0TOL+(L>7):D=7-L+I:D=
D*(-(D>0)):COLOR=(I,D*.7,0,D):K=3-K:SETP
AGEK:NEXTI,L:GOTO40
```

恐怖のMoon Face＊＊ ■岩手県・クアトロバンドリンクロンチョンDX14（18歳）

再びクアトロ〜DX14クンの作品。ユーモアの中にもちょっと不気味な感じが漂っている。デザインもそうだけれど、きっと三日月というテーマそのものに怖さを引き出す要素が含まれているのだ。日本ではさほど強調されないけれど、西欧では月は「狂気」のシンボル。月の光で変身する狼男、なんてのはその代表格ですな。スペースキーを押すと顔が消え、再び現れる。

↑口が耳元までつり上がり目は三白眼、人相悪し

```
10 COLOR10,1,1:SCREEN5:FORP=1TO2:SETPAGE
,P:CLS:FORI=0TO51:PSET(I*5,I^2*(51-I)MOD
212):NEXT:FORI=0TO1:CIRCLE(128-I*58,106-
I*16),90-I*10,10-I*9:PAINT(99,99),10-I*9
:NEXTI,P
20 FORI=0TO1:CIRCLE(140,90+I*24),55-I*5,
1,3,5.8+I*.44:CIRCLE(177,70),15-I*12,15-
I*14:PAINT(177,70),15-I*14:NEXT:LINE(160
,55)-(194,69),,BF:PAINT(144,155),1
30 COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:FORI=2
12TO0STEP-.4:COPY(0,I)-(256,I),2TO(0,I),
0:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO30
```

星のマークの＊（要漢ROM） ■大阪府・伊藤淳夫ちゃん（16歳）

作者の伊藤淳夫クン（M）は「内容解説はおひかえください」とコメントしているんだけれどなにしろ写真をのっけているので一目瞭然。男の子ならだれでもお世話になっているんじゃないでしょうか。塾長も昔、懸命にやったですよ。5歳年上で手先の器用な兄がいたので、比較するとなかなか満足できるクオリティにならなかったな。

↑戦車シリーズが好きだった。小さなシャベルや人形が魅力だった

```
1 SCREEN5:COLOR=NEW:COLOR,15:CLS:COLOR,8
,15
2 OPEN"GRP:"AS#1
3 PUTKANJI(112,80),&H217A,15
4 COLOR,4:PUTKANJI(128,80),&H217A,15
5 COLOR4,15:FORI=110TO110+30STEP6:READA:
PSET(I,97):PRINT#1,CHR$(A):NEXT
6 FORI=0TO18:READX,Y:PSET(X,Y),4:NEXT
7 GOTO7
8 DATA84,65,77,73,89,65,111,103,110,98,1
14,98,113,103,114,103,115,103,117,103,11
9,103,121,103,127,103,128,103,132,97,133
,97,135,103,137,103,138,103,139,103,143,
103,145,103
```

いもむし＊＊＊ ■神奈川県・AOTAX²（17歳）

AOTAX²クン（M）、さすがです。塾長は非常に気に入っているのだが、一部の婦女子は「気味が悪い」といってました。

友人が南の島に遊びに行ったときの話。ある早朝、窓から海岸を眺めると、いつもは白い砂浜が赤い。しかも、砂浜全体が動いているように見える。海岸のそばまで行って確認すると、それは大量の小さな蟹が海岸をうめつくし、うごめいているのだった。実話です。

↑ゾロゾロと始めも終わりもなく動いている。親戚の家の2階でカイコを初めて見たときもそうとう驚いた

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFSNGA-Z:P=3.14159
/16:DIMS(16),C(16)
20 FORI=1TO16:S(I)=SIN(I*P):C(I)=ABS(COS
(I*P)):NEXT
30 CIRCLE(100,100),3,8:PAINT(100,100),8:
CIRCLE(100,100),3,5
40 FORI=1TO16:FORJ=0TO4:COPY(97,97)-(103
,103),0TO(X+C((I+J*2)MOD16+1)*J*2,15-S((
I+J)MOD16+1)*J*2),0,TPSET:NEXT:X=X+80:X=
XMOD256:NEXT
50 FORI=1TO8:B=B+48:B=BMOD256:FORJ=0TO15
:X=(B+J*16)MOD256:COPY(J*16,0)-(J*16+15,
21),0TO(X,I*22),0:NEXTJ,I
60 A=A+79:A=AMOD256:SETSCROLLA,,,0:FORI=
0TO10:NEXT:GOTO60
```

力の伝導＊ ■大阪府・TOM（15歳）

TOMクン（MSXt）、もうすぐです。今回の作品は中学の物理にはよく出てくる実験。なんといっても鉄の球の立体感がすばらしい。間にはさまっている球がぜんぜん動かないのが不思議だったなあ。

↑左の球がぶつかると、間の2個は動かず右端の球が動く

```
1 SCREEN5:SETPAGE 0,0:COLOR15,0,0:CLS:SE
TPAGE0,1:CLS:R=18:X=16:Y=16:FORN=1TO8:X=
X-1:Y=Y-1:R=R-2:CIRCLE(X,Y),R,N:PAINT(7,
7),N:NEXT:FORC=1TO7:COLOR=(C,C,0,0):NEXT
:COLOR=(8,7,2,2)
2 SETPAGE,0:FORX=0TO5:LINE(0,X)-(255,X),
9+X:COLOR=(9+X,7-X,5-X,0):NEXT:FORN=0TO2
:LINE(79+32*N,6)-(79+32*N,195),15:COPY(0
,0)-(31,31),1TO(63+32*N,179),0:NEXT
3 X=175:Y=195:N=175:FORJ=0TO15:RESTORE6:
FORI=0TO12:GOSUB4:NEXT:N=79:GOSUB5:FORI=
0TO11:GOSUB4:NEXT:N=175:RESTORE6:GOSUB5:
NEXT:END
4 LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-(31,64),1
 TO (X-16,Y-16),0:READ X,Y:LINE(N,6)-(X,
Y),15:COPY(0,0)-(31,31),1 TO (X-16,Y-16)
,0,TPSET:FORT=0TO5:NEXT:RETURN
5 READ X,Y:LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-
(31,64),1 TO (X-16,Y-16),0:RETURN
6 DATA175,195,193,194,205,193,213,191,21
7,190,219,190,220,190,219,190,217,190,21
3,191,205,193,193,194,175,195,79,195,61,
194,49,193,41,191,37,190,35,190,34,190,3
5,190,37,190,41,191,49,193,61,194,79,195
```

鈴木アナ＊ ■長野県・MO―（17歳）

うっへー、これは『恐怖のMoon Face』よりも『いもむし』よりも怖い。MO―クン（MSX）の作品は、暗闇のなかから鈴木アナの顔がいくつも迫ってくる。やめてくれ〜／

```
1 DEFINTA-Z:A$="U4E3R6F3D10G3L6H3U6R1E1R
3F1E1R3F1R1L1G1L3H1G1L3H1":P=0:Q=1
2 A(1)=20:COLOR15,0,0:SCREEN5:FORI=0TO1:
SETPAGE,I:SCREEN,0:NEXT
3 SETPAGEP,Q:CLS:FORA=0TO1:PSET(127-A(A)
*B(A),100):I=A(A):DRAW"S=I;C=C(A);XA$;
4 A(A)=A(A)+4:IFA(A)=40THENA(A)=4:B(A)=R
ND(1)*8-3:C(A)=RND(1)*14+2
5 NEXT:SWAPP,Q:GOTO3
```

お★題

美少女 昨年の暮れにいくつかのパソコン・ソフトが「Hだ」という理由で摘発された。なにしろMファンのとなりが美少女ソフトについてはいちばん、というテクノポリス編集部なので、それはたいへんな騒ぎだったようです。新聞にもいろいろ載ってました。おお、そうだ。これをお題にしない手はあるまい、ということで5月号のお題は「美少女」ということにします。Hソフト全般についてでもいいし、篠山紀信ネタでもいいや。中・高男子生徒の脳の大半を占めるHのさまざまな現象形態を作品にして、3月8日までに寄せてください。そういえば、2、3年前にサンタフェに遊びに行った友達がいて、非常におもしろい土地だといってました。

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

テキスト画面、グラフィック画面、プリンタ　この3つのデバイス(入出力機器のこと。ここではファイルにまつわる入出力先のこと)では、ファイル名とモード指定(FOR OUTPUT)を省略するのがふつうだ。ファイルをオープンするときは、

OPEN"〈デバイス名〉:" AS #〈番号〉

だけでいいわけだ。ファイル名がいらないのは使いわける意味がないからで、モード指定がいらないのは出力モードしか使えないからだ。この3つのデバイスではファイルへの出力は、すなわち文字の表示、印字になる。
なお、デバイス名は以下のとおり。
グラフィック画面……GRP:
テキスト画面…………CRT:
プリンタ………………LPT:

ファイル番号　ファイルをオープンするときの末尾に来るのがこれ。通常、1しか使えないが、2つ以上のファイルをオープンしたいときに意味を持ってくる。その場合、あらかじめ、

MAXFILES=n

で必要な数だけファイル番号を使えるように設定しておかなくてはいけない(nは必要な数)。
たとえば、上記の命令でnを2としていた場合は、ファイル番号#1と#2が使え、それぞれに別々のファイルをオープンできるというわけだ。

シーケンシャルファイルの3つのモード

今回は、ファイル操作に関するBASIC知識を総まとめにしておこうと思ったが、シーケンシャルファイルに関するものだけでページが埋まってしまった。ランダムアクセスファイルについては、三択クイズジェネレータのサンプルとともに次回やることにする。

†

シーケンシャルファイルは、いろんなところでオープンできる。ディスクドライブはもちろん、MSX2の影のRAMディスク、ターボR(DOS2)の真のRAMディスク、カセットテープ(ただしターボRは使用不可)、**テキスト画面**、**グラフィック画面**、**プリンタ**、とこんなにある。

それに対して、ランダムアクセスファイルは、ディスクドライブと真のRAMディスクだけ。真のRAMディスクは、BASICの命令上、ふつうのディスクドライブとおなじ種類のもの(ドライブ番号Hとして設定)なので、実質的にはランダムアクセスファイルはディスクドライブでしか使えないといえる。

このことは、この2つのファイル形式の複雑さを物語っている。いうまでもなく、いろんなところで使えるシーケンシャルファイルのほうが圧倒的に単純なのである。

その単純なシーケンシャルファイルで、唯一、複雑かもしれないのが3つのモードの存在だ。

†

ディスクでシーケンシャルファイルを扱うときは、オープンするときにかならずモードを指定しなければならない。モードを指定せずにオープンしてしまうと、自動的にそれはランダムアクセスファイルになる。こちらは命令も関数もまったくちがうので、わけがわからなくなってしまう。

シーケンシャルファイルのモードには以下の3つがある。
①出力(OUTPUT)
②入力(INPUT)
③追加(APPEND)

出力とは、MSX本体からファイルへ出力するという意味で、つまり、書きこむこと。このモードでオープンすると、そのとき指定したファイル名の中身はかならずカラッポになる。

入力とは、出力の逆ですでに存在するファイルからデータを取り出すこと。

追加とは、すでに存在するファイルにデータを付け足すこと。

まず出力モードでファイルを作ろう。右ページ図1に従って命令を打ちこんでいけば、それぞれ右図に示すような構造のデータファイルができあがっていく。

◉図1 あるシーケンシャルファイルの誕生

```
OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR OUTPUT AS #1
```

この命令で「TEST−SEQ. DAT」という名前のファイルが出力用に**ファイル番号**＃１でオープンされる。最初はカラッポ。今後、このファイルは「＃１」という番号で呼ばれることになる。

TEST-SEQ. DAT

(空のファイル)

C_R …………CHR$(13)
L_F …………CHR$(1Ø)
E_{OF} …………CHR$(26)

```
A$="BASIC":B$="PICNIC"
PRINT #1,A$;B$
```

文字をいろんな形で出力してみよう。「PRINT ＃１,」は＃１のファイルに出力するということだ。A$、B$をセミコロン(；)でつないで出力すると、ファイルには右のように続けて記録される。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC[CR][LF]

```
PRINT #1,A$,B$
```

上のセミコロンのかわりにコンマ(,)でつないで出力。すると、出力した文字列のあいだに10文字ぶんの空白を置いて記録される。以上の2つのことは、「＃１,」を削除して、たんなるPRINT文で画面上に出力してもまったくおなじように表示される。これにかぎらず、出力に関しては基本的にPRINT文とまったくおなじように、セミコロン、コンマ、USING、文字式などが使える。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC[CR][LF]
BASIC␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣PICNIC[CR][LF]

```
PRINT #1,A$;",";B$
```

これの意味は次の32ページの図2を見てからでないとわからないが、ファイル上にコンマがほしいときは、このようにダブルクォート(")でくくったコンマをあいだにはさむ。すると、当然だが、右のようにDATA文のなかでデータがコンマで仕切られているように2つの文字列が仕切られて記録される。これが入力モードのときにたいせつな意味を持つ。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC[CR][LF]
BASIC␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣PICNIC[CR][LF]
BASIC,PICNIC[CR][LF]

```
PRINT #1,1;2,123
```

こんどは数値を出力してみよう。ファイル上ではすべてが文字の形で記録される。１という数値を出力すると、前後に空白を加えた文字列「□１□」(□は空白)を記録する。セミコロン、コンマの意味は上とおなじ。数値も文字列に変えて記録するということは、とうぜんあとから文字列として読み出すこともできるということだ。この逆、つまり文字列を数値として読み出そうとしてもREAD文、DATA文のようにエラーにはならない。ただ、数値の形になっていない文字列はつねに０として扱われる。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC[CR][LF]
BASIC␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣PICNIC[CR][LF]
BASIC,PICNIC[CR][LF]
␣1␣␣2␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣123␣[CR][LF]

```
CLOSE
```

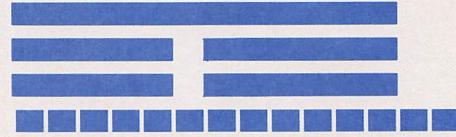
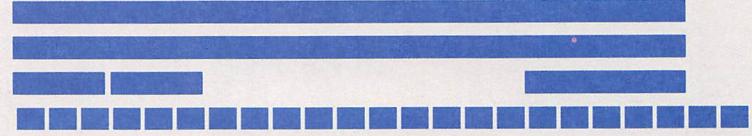
CLOSEは、ファイルを閉じる命令。ファイルが複数オープンされているときは、このままで「全ファイルを閉じる」という意味になり、「CLOSE　＃１」というふうにファイル番号を指定して、そのファイルだけを閉じることもできる。この命令までは、これまで出力していたデータはメモリ内にためられているだけでディスクには書きこまれていない。ここで「CLOSE」リターンと入力すると、ガッガッとディスクが動いて、図のようなデータを持った「TEST−SEQ.DAT」というファイルができあがるのだ。シーケンシャルファイルの場合、ファイルの末尾のしるしとして「EOF」というコードが付け加えられる。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC[CR][LF]
BASIC␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣PICNIC[CR][LF]
BASIC,PICNIC[CR][LF]
␣1␣␣2␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣␣123␣[CR][LF][EOF]

いーかげんにしろ　こういわれないために、関数EOFというのがある。33ページのリスト行60でも使っている。
この関数は
EOF(n)　※nはファイル番号
という形でシーケンシャルファイルにかぎって使用する。#nのシーケンシャルファイルにまだ入力用の命令によって読み出すことのできるデータが残っていれば、この関数は0になっており、最後のデータが読み出された時点で－1に変わる。だから、この関数が－1になっているかどうかさえ調べておき、－1になったら入力をやめるようにすれば、Input past endは見なくてすむわけだ。

INPUT$(n, #1)　この関数もほかで見かけたことがあるだろう。たんにINPUT$(n)とすれば、キーボードからの入力を待つ関数になる。この入力用関数はなんでも読みこむのでおもしろいが、たった1つ、EOFだけは読みこめない。

取り出し方も4とおりある

CR、LFで区切られたデータのブロックを「レコード」という。BASICプログラムの「行」も、このレコードの一種だ。じっさい、プログラムをアスキーセーブすると、それは典型的なシーケンシャルファイルになっていて、行のおわりにはCRとLFがかならずくっついている。興味のある人は、アスキーセーブしたファイルからここで述べる方法でデータを読み出してみればよくわかる。

†

シーケンシャルファイルを読み出すには、まず入力モードでファイルをオープンする。

```
OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR INPUT AS #1
```

そして、

```
LINEINPUT #1,A$
```

を実行し、続いて

```
PRINT A$
```

を実行すると

BASICPICNIC

と表示されるだろう。もう1回、

```
LINEINPUT #1,A$
```

を実行し、同様にA$を表示してみると、

BASIC(空白10個)PICNIC

またおなじことをすると、

BASIC, PICNIC

もう1回やると、

1　2(空白12個)123

さらにやると、

Input past end

というエラーが出る。ファイルにはもう出せるデータはないという意味で、ひらたくいえば、

いーかげんにしろ

といっているわけだ。

シーケンシャルファイルは、入力の命令が実行されるたびに頭から順にデータを渡し、けっしてあともどりはしない。

```
CLOSE
```

を実行し、また入力モードでオープンすれば、ふたたび頭から取り出せるようになる。次は、

```
INPUT #1, A$
INPUT #1, A
```

のそれぞれでおなじことをやってみよう。図2の青い四角は各命令で1回ごとに読み出される区画を示したものだ。ただし、数値の形になっていない文字を数値変数で読み出すと「0」として扱う。

●図2 4とおりの「インプット」

LINEINPUT #1, A$(文字変数)　CRの手前までのデータを読みこむ
INPUT #1, A$(文字変数)　CRまたはコンマの手前までのデータを読みこむ
INPUT #1, A(数値変数)　CR、コンマ、空白の手前までのデータを数値として読みこむ。数値の形でない場合は0とする
A$=INPUT$(n, #1)　ファイル番号#1からnバイト読みこんでA$に入れる。CRもLFもほかのデータと同様に扱う
※図の青い棒グラフはそれぞれの入力命令が1回行われるたびに読みこまれるデータ量のイメージ

●図3 シーケンシャルファイルの増殖

```
OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR APPEND AS #1
```

モード指定のところで「FOR APPEND」としてファイルをオープンすると、そのファイルにデータを追加できるようになる。ただし、指定するファイルはかならずすでに作ってあるファイルであること。指定されたファイルがディスクのなかにないと「File not found」のエラーが出る。追加されるデータは、そのファイルを頭から見ていって最初に出会ったEOFの位置から上書きされていく。

TEST-SEQ. DAT

```
BASICPICNIC CR LF
BASIC          PICNIC CR LF
BASIC,PICNIC CR LF
 1  2          123 CR LF EOF
```

```
PRINT #1,-1;-2;
CLOSE
```

データを追加してファイルを閉じると、新たなEOFコードを末尾に付け加えてファイルの更新が終わる。ちなみに、ここでは出力データの最後にわざとセミコロン(;)を付けてみると、予想どおり、CR、LFのどちらもファイルには書きこまれず、いきなりEOFで終わっている。次回、またAPPENDするときは、このEOFから書きこまれていくので、−1、−2とおなじレコード内に追加データが入っていくことになる。また、負の数値の収まり方にも注目しておこう。

TEST-SEQ. DAT

```
BASICPICNIC CR LF
BASIC          PICNIC CR LF
BASIC,PICNIC CR LF
 1  2          123 CR LF
-1 -2 EOF
```

このほかに、もう1タイプ、INPUT$(バイト数、ファイル番号)という強力な関数がある。これは、指定ファイルから指定バイト数だけ読み出すというものだが、これだけはレコードの区切り、つまりCR、LFにこだわらずに読んでいく。

図2を見ると、

A$＝INPUT$(1, #1)

のところだけ、CR、LFすらも読んでいることがわかる。

読み出すたびにバイト数を変えてもいいのだから、いろんな使い方ができそうだ。

†

シーケンシャルファイルは部分的に変更したり削除したりできないが、データの追加だけはできる。図3がその手順だ。ここでは、図1で作ったファイルに、−1と−2を加えた。そうして作ったファイルをまた、追加モードでオープンして、データを追加することができる。

ところで、ファイルの実験のときに、ファイルの用事がすんだらこまめにCLOSEすること。プログラムをとちゅうで止めたりしたときも同様だ。そうでないとディスクの中身が壊れる可能性があるので要注意。

●リスト シーケンシャルファイルの中身を実感

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF
20 VPOKE &H201F,&H9
30 FOR I=0 TO 23
   :  LOCATE 0,0
   :  PRINT CHR$(27)+"L";STRING$(29,254);
   :NEXT
40 LOCATE 0,0
50 OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR INPUT AS #1
60 IF EOF(1) THEN BEEP:GOTO 90
70 PRINT INPUT$(1,#1);
80 GOTO 60
90 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
100 SCREEN 0:END
```

※このプログラムは付録ディスクには収録されていません。打ちこんで実行してください。

プログラム解説

【使い方】行50の「TEST−SEQ. DAT」を好きなファイル名に置き換えて実行すると、そのファイルの中身を空白や改行を含めて表示する。

【解説】●行10＝画面初期設定 ●行20＝キャラクタコード254を明るい赤の空白にする ●行30＝画面を赤い空白で埋める(エスケープシーケンスを使用) ●行40＝カーソルを(0, 0)に ●行50＝入力モードでファイルを＃1としてオープン ●行60＝ファイルの終わりならビープ音を鳴らして行90へ飛ぶ ●行70＝＃1から1バイト読みこみ(前の文字に続けて)表示する ●行80＝行60へ飛ぶ ●行90＝スペースキー入力待ち ●行100＝画面をスクリーン0にして終了

```
BASICPICNIC
BASIC      PICNIC
BASIC,PICNIC
 1  2      123
-1 -2
```

↑赤い部分にはなにもないと考えてほしい。そこには記憶する場所すらない。ファイルの中はこんな感じなのだ

新企画

A1GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!
GTフォーラム

★今月のテーマ●まず読者の質問から……

ところでA1GTってどこが新しいのだっけ?

突然だが、今月からA1GTに関してすべてをフォローするコーナーを始めちゃうのだ。つまり昨年パナソニックから発売になった新ターボRことA1GT9万9800円と本音でつきあおう、といった企画なのである。では、なぜ始めるかというと、じつは毎月行っているアンケート調査の結果でそのへんの要望がかなり高かったというわけなのだ。でも、紹介を何度してみても同じだし、もっとつっこんでみんなの疑問に答えたいと思う。そこで今回はいままであった代表的な質問を整理してみた。以下で説明しているのがそのサンプルというわけ。では、今後もよろしくおつきあいを!

3大特長のおさらい

①『MSXView』搭載
おととしアスキーから発売になったものをROMにして内蔵。アイコンで操作がかんたんにできるOS。使いやすさと応用範囲の広さが魅力。

②MIDIインターフェイス搭載
MIDI入出力端子各1と、MIDI対応の楽器を制御できる拡張BASICがある。本格的なコンピュータミュージックが身近になった。

③メインメモリ512KBに倍増
おととし発売のSTの2倍の512KBである。RAMディスクの役目はするし、大容量のMIDIのデータを使うには便利になった。

MIDI

Q 『MIDIサウルス』のデータを『μ・SIOS(ミュー・シオス)』でも使えるのか。

A 使える。

『μ・SIOS』のファイルモードのロードタイプにmmf(MIDIサウルスファイル)というのがちゃんとある。ロードしたらチャンネルナンバーとフィルターのチャンネルをそれぞれ9トラックぶんずつ書き直すだけだ。リズムは『MIDIサウルス』では9トラックだから、そこをrtmモードにしてパターンを読みこめばできあがり。

Q MIDIを楽しみたいが、音源モジュールとキーボードつきのものとどっちがいいのか。

A やりたいことによる。

今までに数多くの曲をMMLやBASICで作った人なら音と数値の微妙な関係が頭に入っているのでモジュール型でよいかもしれない。指1本でも少しなら弾けるという人ならダントツにキーボード型をオススメする。なぜならいくつかのコントロール(ピッチベンダー、アフタータッチ等)はキーボードなしでは非常にわかりづらく、逆にメリットはとても多いからだ。

Q FM音源演奏用のBASICデータはMIDIにそのまま使えるのか。

A 一部手直しして鳴ることは鳴る。

いままでのPLAY#2をPLAY#1にすれば鳴ることは鳴る。ただし、FM音源の音色の番号とMIDIの楽器ごとの音色番号が違うので、音色はバラバラだ。やはりCALL MUSICのカッコ内の内容変更や新命令CALL MDRでのリズム音の音色の設定なども行っておく必要がある。詳細はGTのマニュアル「BASIC入門」92〜94、185ページを参照。

MSXView

Q 「ViewPAINT」「PageBOOK」とかいろいろあるが、どういう関係なのか。

A 下図参照。

では、図を補足しよう。よくみると、実体として存在するのは赤い四角で示した6つのソフトだけである。そして6つのうち右の3つが「PageBOOK」と呼ばれるもので、これがこの『MSXView』のウリなのである。それ以外のViewと頭につく3つは、ハイクラスな人むけに『MSXView』以外のソフトへの互換を考えた地味なツールなのだ。機能がシンプルであれば、応用範囲も広くなる、というわけなのだ。だから、みんな白黒でカラーの機能がない。

3つの間のデータの行ったりきたりでできることは、遠足の案内とか、ビジネスで使う企画書タイプの文章と図のまじったものだ。つまり紙にプリントアウトするものをまとめるときに使うといったふうに考えてもよい。

逆にカラーで表示する「PageBOOK」は画面で見る本であって、まずプリントアウトはしない。2つに大きくタイプが分かれているのである。

●『MSXView』早わかりの図

MSXView OS自体のこと。全体を総称していると思っていいかも。

VSHELL 「MSXView」の初期画面。どこへ行くにもここから。そして戻ってくるのもここ。

- **ViewTED** 文章を書くためのテキスト・エディタ。 白黒画面。ここのデータはDOS2で使用可。
- **ViewDRAW** 装飾文字、図形を書くためのツール。 白黒画面。用意された定規やテンプレートで円や四角を書く感じ。
- **ViewPAINT** ドット単位で絵を書くグラフィック・ツール。 白黒画面。自由に絵を書きたいならこっち。
- **PageEDIT** 表紙や各ページを書くためのツール。 「ViewDRAW」のカラー上位バージョンと思ってもいい。母体は同じなのだから。カラー画面。
- **PageLINK** 「PageEDIT」で書いたものを製本するツール。
- **PageVIEW** 「PageLINK」で製本された本を見るだけのツール。

PageBOOK 仮想的な本を作るためのツール群の総称。

チェックポイント
● □こと各アプリは標準形式でセーブ(登録)したときのみ相互にデータのやり取り(組込)ができます。ちなみに各アプリ内でのセーブは「保存」、ロードは「呼出」(GT以外では「読込」)といいます。
●Viewが頭につく3つのアプリはそれぞれ独立しているので、ひとまとめにすることはできません。その場合「PageEDIT」を経由させるなどの奥の手を使う必要があります。もちろんものにもよりますが……。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

すでに92年ははじまったが、91年度は終わっていない。「年度」ってなんなんだ！　と10億個のクエスチョンマークを放射しながら、3か月遅れのもう1つの「年」も一皮むける。ああ、おニューだ。

※Ⓟ＝プログラム、◉＝読物

MSX FAN 付録ディスク

→P116の「スーパー付録ディスク」参照

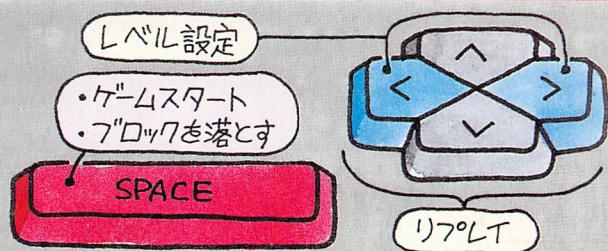
DOREMIFA.FD3

音をテーマにしてテトリスをミックス！

ドレミファBON！

画3面　MSX MSX2/2+ RAM8K　※ターボRは標準モードで

by 蒔田茂幸

▶解説は52ページ

↑ゲームスタート。また、タイトル画面でレベルの設定もできる

これは、ドから1オクターブ上のドまでの計8個のブロックが使われるテトリスタイプのゲームだ。

8個のブロックの最初の姿はどれもおなじ音符マーク。それが横に移動しているときに出す音を聞いてなんのブロックかを推測し、好きな場所にブロックを落下させる。

同じ音階の上に積めば、下のブロックが消えて、積んだブロックの音階が1つ上がる。連続してブロックを消すと得点は倍々に高くなっていき、途中にドがあるともっと高くなる。

レベルが上がると音符マークのままでいる時間が短くなり、時間がたつと強制的にブロックが落下してくる。上まで積みあがるとゲームオーバー。（ち）

↑ゲームに使う8個のブロック。高いほうのドは壁となり、消すことはできない

↑音符マークからブロックに変わって落下する

↑ファのブロックが置かれる。今度は何の音だろう

↑音を聞きわけるのは音感の訓練にぴったり

↑ファのブロックの上にファのブロックを積む

↑今度はレのブロックを積む

↑レからミに変わり、連続してブロックを消す

↑上まで積むとゲームオーバー

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」（テンキーは不可）を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

画1面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

JOUSHOU.FD3

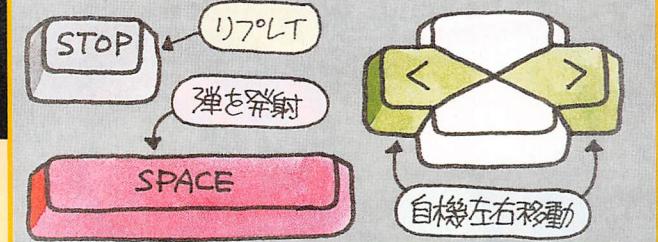
そーれ、アクロバット飛行を見せちゃる
上昇気流

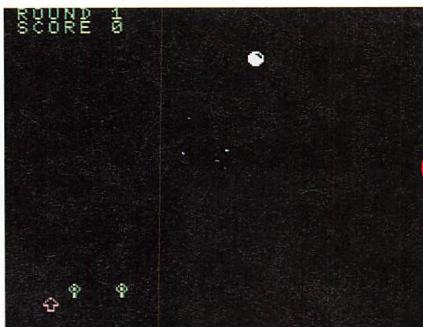
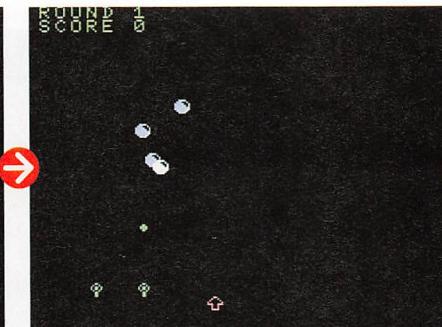
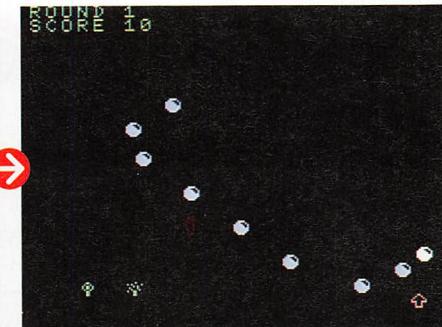
MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 村林恒

▶解説は53ページ

このゲームの目的は、自機である白いボールを操作して、地面に立っている目標物を破壊すること。

自機は左右に動けるが、自分で空を飛ぶことができない。これでは落ちるだけなので、ときには上昇気流に乗って上昇し、バランスをとりながら空を飛ぶ。

上昇気流は画面下を横に往復運動している赤い矢印の上空だけに働いている。

目標物を破壊するには、目標物の上空から玉を落として命中させること。目標物をすべて破壊すればラウンドクリア。高い位置から緑玉を落として破壊すると高得点になる。ただし、画面の外にいってしまうとゲームオーバーだ。（ち）

↑ゲームスタート。自機が落下してきた。上昇気流発生装置みたいな赤い矢印が画面の右へと移動する

↑目標物に向かって玉を降下。しかし矢印はどんどん右に移動していく　※実際の画面では自機の軌跡は表示されません

↑矢印を追って自機を右に移動させたところ、間一髪のところを上昇気流にのった。先に落とした玉は目標物に命中！

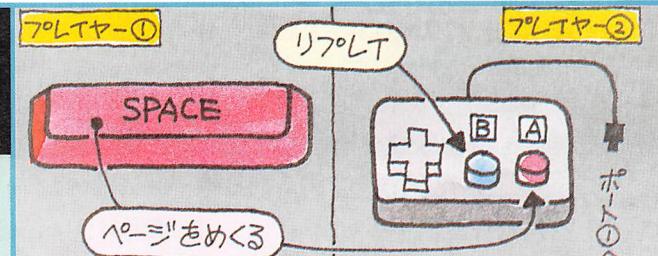
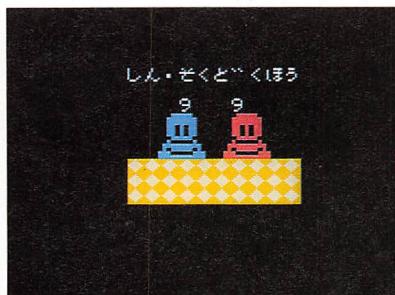
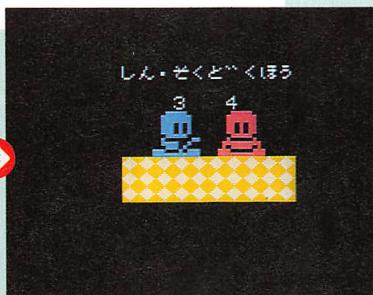
SHINSOKU.FD3

神聖な速読にかけた男たちの熱い戦い
しん・そくどくほう

MSX MSX2/2+ RAM8K

by ひろ

▶解説は55ページ

いっぷう変わった対戦ゲームの登場だ。画面に表示されているブルーのキャラクタがキーボードで操作するプレイヤー１、レッドのキャラクタがジョイパッドで操作するプレイヤー２である。キャラクタの頭の上に表示されているのが残りページ数で、９ページからはじまり、プレイヤー１はスペースキーを、プレイヤー２はAボタンを連打して早く０にしたほうが勝ち。

一見するとすごく単純そうなゲームだけど、ひたすらボタンを連打するだけではなかなかページはめくれない。微妙なタイミングをつかまないとだめ。でもイライラせずに落ち着いてBボタンでリプレイだ。そう、読書はジェントルにね。（が）

↑スタート！！　さあ両者、読書開始であります。神聖なる活字の熱い戦い、勝つのはどちらかあ！！！

↑おおっっとお！！！　プレイヤー１リードだ！　このまま背表紙をフォールすることができるかあ！！

逆転!!

↑おお、なんということでしょう！！　これぞミラクル、世紀の大逆転であります。ブラボープレイヤー２！！！

JUMPSLIM.FD3

ハイスコア争いに最適のシンプルゲーム

ジャンピング・スライム JUMPING SLIME

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by J

▶解説は56ページ

スライム左右移動 ＜ ＞
リプレイ SPACE

RUNすると台といっしょに緑色のスライムが落ちてくるので、タイミングよく左右に動いて台でジャンプ。ボーッとしてるとすぐゲームオーバーになってしまうぞ。

うまく台の上にジャンプできても安心してはいけない。台は下に容赦（ようしゃ）なくどんどんスクロールしていくので、あせらず次にジャンプする台を見極めよう。スライムは絶えずジャンプしているので着地する台がなくて行き詰まってしまうぞ。

ゲームオーバーの条件は2つ、いちばん下か、画面の左右から出てしまうことだ。

注意してほしいのは、慣性が働いているのでカーソルキーを押し続けるとその方向にどんどん速くなってしまうという点。押しすぎるとかんたんに画面から飛び出してしまうぞ。押しすぎたら反対方向のキーを押して減速すること。

とにかく高得点をねらうなら台の出現する位置を覚えること。台の位置は毎回変わらないので、スペースキーでなんどもリプレイして体で覚えよう。　（が）

二段ジャーンプ!!

➡いちばん重要なテクニック二段ジャンプ。まず上の台に向かってピョンと跳ぶ

➡そして台に重なると、ピョーンと加速がついて大ジャンプ！！

とりあえず100点への道

さて、何度かプレイしてあるていどスライムを思いどおりに動かせるようになったら、100点を目指してみよう。「なーんだ、かんたん、かんたん」なんて思うかもしれないけど、なかなかどうして、さまざまなテクニックが必要だ。コースは毎回おなじなので、ポイントを覚えておこう。

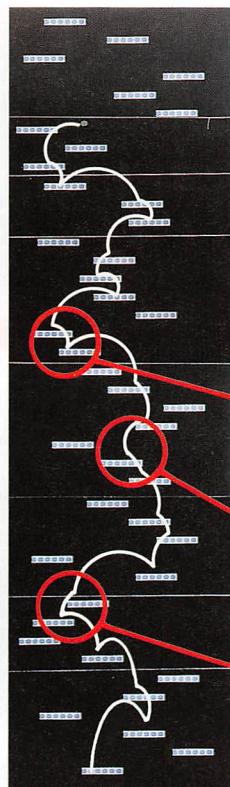
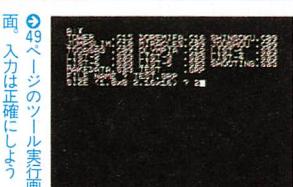
ポイント3

なにも並んでいるからって、律儀に全部跳ぶことないよね。たまにはピョーンと跳び越えて。

ポイント2

ここをピョン、ピョン、ピョーンとリズムよく抜けると後がずいぶん楽だぞ。

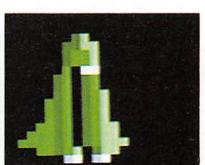
ポイント1

まずはじめのポイント、二段ジャンプをわざと前の台でしないでここでいっきに二段ジャンプ。

上の写真と右にある6つの写真は全部スプライトでできているのだ。48ページからの本編を読むときの参考にしてほしい。

➡49ページのツール実行画面。入力は正確にしよう

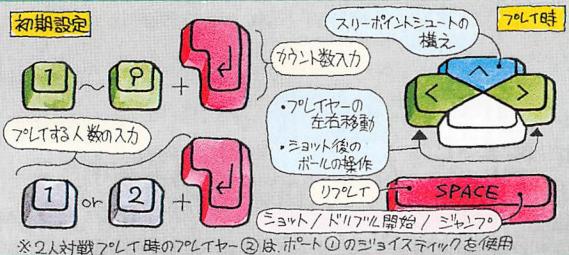
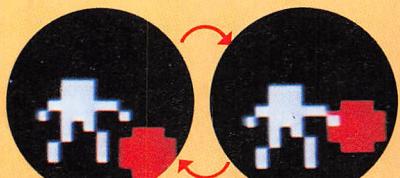
➡グラフィックをデータに変換しているところ

➡付録ディスクに収録されているシューティングゲームの画面。見た目はいいでしょ

SHOOTING. SB3の登場キャラ

自機(左)	自機	自機(右)
ミサイル	**敵**	**爆発**

このシュートを決めてオレが勝つ！
ミラクル・ショット MIRACLE SHOT!!

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで
by In the sky.

▶解説は57ページ

その場でドリブル

⬆ドムドムドム。その場でドリブルしながら、左右に移動できる。ゴールを狙う絶好のポジションをつかもう

スリーポイントシュート！

ショットしてからのボールをうまく操作しよう。ゴールすれば3得点。

⬆ボールを頭上に持っていきショットする構えをとるプレイヤー

⬆スリーポイントラインの後ろからショット。すばやくボールの動きを予想しよう

⬅放物線を描いて飛んでいくボールがゴールに入るように微調整

ドリブルシュート！

相手に差をつけるか、高得点を狙うならドリブルシュートを決めよう。

⬆ゴールに向かって走りながらドリブルしていく

⬆ゴールの真下でジャ～ンプ。エンドラインを越えないように注意

⬆ゴールに近づいたところで、ショット。ドリブルシュートは決まるか

ゴール!!

　アービン"マジック"ジョンソン。その華麗なボールさばきから、"マジック"のニックネームをもつ全米プロバスケの選手であった。バスケットボールの神様と呼ばれた人物だ。彼は去年AIDSにより引退。このニュースは全米を揺るがした。悲しいニュースだった。だが、その後、彼は避妊具CMのスーパースターになってしまった。人生、なにがどうなるかわからない。

　そういうわけで、この作品の説明に入ろう。このゲームは1人でも、2人でも遊べるバスケットボールゲームだ。バスケのスリーポイントシュートの部分だけを抜き取って対戦または記録への挑戦が行われる。

　RUNするとカウント数とプレイモードを設定する。カウント数はショットできる本数。1人でプレイする場合はそんなに関係ないことだが、2人対戦の場合は5カウントぐらいがちょうどいい(作者の推薦値)。

■スリーポイントシュート

　最初の設定が終わると、プレイ開始だ。その場でドリブルしているプレイヤーをスリーポイントライン(画面では左にある白い線)より後ろの部分で移動させ、ショットする位置を決める。ここでいいと思ったらショット！　ゴールに向かって飛んでいくボールも操作できる。

■ドリブルシュート

　見事、スリーポイントシュートが決まるか、リングにボールが当たるかすれば、続けてドリブルシュートをする権利が与えられる。ドリブルシュートは、ゴールに向かってドリブルして、ジャンプして、ショットするもの。ここでもショットしたボールは操作可能だ。

　また、ドリブル開始位置をスリーポイントラインより後ろの部分で決められ、ドリブルする時間が長いほどジャンプは高くなる。ドリブルがエンドライン(ゴール下の白い線)を越えたり、ジャンプしてもショットしないで着地してしまうと失敗。

■相手に勝つか記録を作るか

　1人プレイだとこれで1カウント。2人対戦だと交互に交代しながらプレイする。

　最初に設定したカウント数をこなしても、同点のため勝負がつかない場合はカウント、スコアが0に戻り最初から勝負はやり直し。1人プレイで無得点だと自動的にやり直し。

　スリーポイントシュートはゴールすると3点、ドリブルシュートはゴールすると2点。2人対戦の場合、設定したカウントが終わって得点の多いほうの勝ちだ。

　最後に、作者からアドバイス。

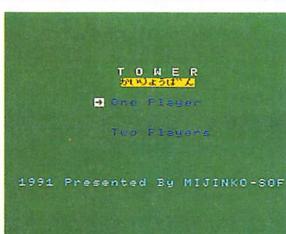
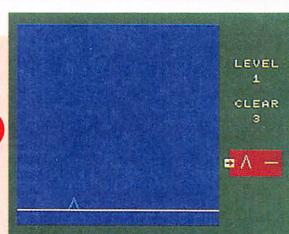
「スリーポイントシュートはスリーポイントラインからボール1個ぶん後ろにずれた場所からだとねらいやすい」

「ドリブルシュートはいちばん左から走ればダンクシュートも決められる」

　ちなみに作者の5カウントでの最高点は19点だそうだ。(ち)

お願いだからMSXをゆらさないで TOWER改良版

MSX2/2+VRAM128K ※ターボRは標準モードで

by MIJINKO-SOFT ▶解説は58ページ

↑このタイトル画面でプレイモードを選び、レベルの設定を行う

↑柱となるカードを選び、カードを置く位置を決めているところ

↑置く位置が決まったら、倒れそうなカードのバランスをとってやらねば

↑カードがいいかっこうになったときに、すかさず配置。やった、カードが立ったぞ

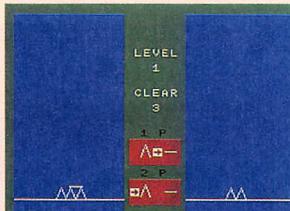
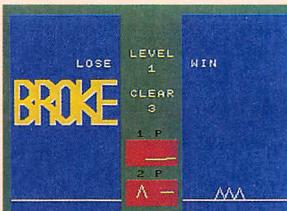
↑塔の1階ができた。次は床となるカードを置きにいく

↑柱となるカードを置くより、こっちのカードを置くほうがむずかしい

↑それ、横一文字になったところを、すかさず配置。2階の床が半分できた

↑バランスの悪いまま床となるカードを置いたところ、ゲームオーバーになった

2人対戦でも遊べる

タイトル画面で「Two Players」を選ぶと2人で対戦できる。レベルを2人で相談して決めて勝負開始。画面が2つに分かれ、左をプレイヤー1、右をプレイヤー2が使う。基本的なことは1人プレイの場合とおなじだ。相手よりはやくクリアするか、相手がミスをすれば勝ち。しかし、相手のミスを待って、ゆっくりプレイしてもつまらない。

↑プレイヤー1のほうがプレイヤー2よりタワーの建築の進みがはやい

↑しかし、タワーの完成目前にしてプレイヤー1がミス。これでプレイヤー2の勝ち

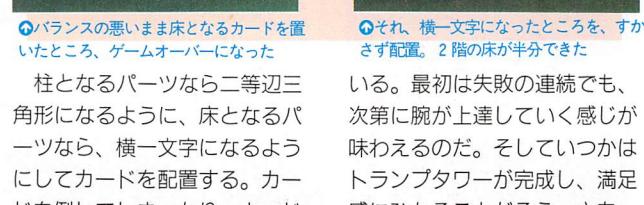
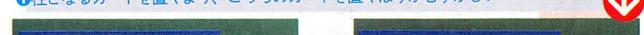
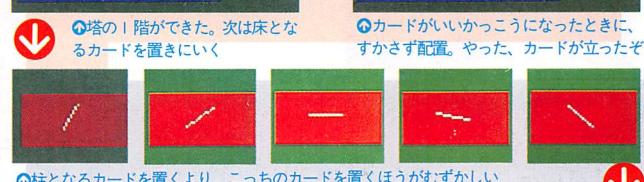
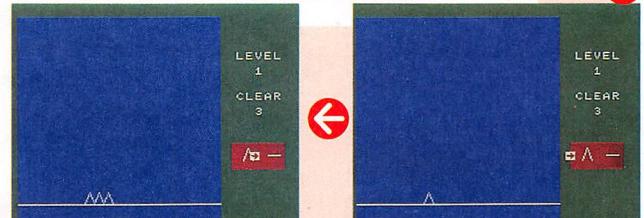
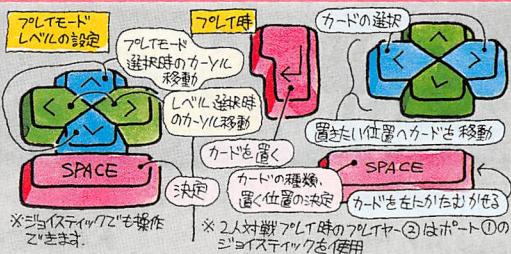
このゲームのタイトルが『TOWER改良版』となっているのは、まえに一度送られてきた『TOWER』にバグがあり、選考会で不採用になったからだ。そのことは1991年12月情報号のファンダムスクラム「ちえ熱の選考会レポート」を見るとわかる。そして今月、そのバグが完治し、晴れて掲載することになった。おめでとう。

人間だれでもトランプを使って塔を作ろうとしたことがあるはずだ(わたしは試みたことがある)。この作品は、それをシミュレートしたものだ。タイトル画面でモード(1人プレイと2人対戦プレイがある)の選択をし、レベルの設定をしたらトランプタワーの建築開始！

まずはパーツの選択から。2枚のカードをおたがいに立てかけたタワーの柱となるパーツと、柱と柱の上に橋のようにしておく床のパーツの2種類がある。

カーソルでどちらかを選び、それを配置する位置を決めると、右のウインドウのなかでパーツが揺れはじめる。

■ここが腕のみせどころ

柱となるカードはほうっておくと右に傾いていき、床となるカードはカードの中心を支点として右に回転していく。これが倒れないようにうまくバランスをとってやらなくてはならない。柱となるパーツなら二等辺三角形になるように、床となるパーツなら、横一文字になるようにしてカードを配置する。カードを倒してしまったり、カードがひどく傾いているのにカードを置いてしまったりするとゲームオーバー。もちろん、空中にカードを置いてもダメ。

■そしていつかは

「CLEAR」の数値とおなじ階数のトランプタワーを作るとクリアとなる。なお、レベルが上がるとカード置くときの条件もきつくなるので、レベル8あたりのクリアは不可能に近い。

このゲームのプレイ感覚はあの『体操人類マットマン』に似ている。最初は失敗の連続でも、次第に腕が上達していく感じが味わえるのだ。そしていつかはトランプタワーが完成し、満足感にひたることだろう。さあ、がんばろう。 (ち)

タワー完成！

TOOASA2.FD3 ※ディスクに収録しているプログラムではタイトル画面で歌詞は表示されません(61ページ)

できることなら有能な提督と戦いたい
遠浅の海の戦い2

画9面

MSX2/2+VRAM64K
by MO-

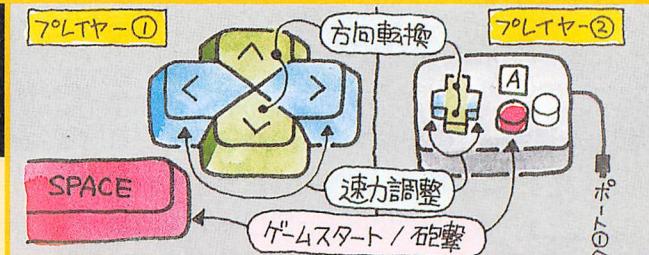
▶解説は60ページ

プレイヤー① 方向転換 プレイヤー② SPACE 速力調整 ゲームスタート/砲撃 ポート①へ

ワクワクするようなゲームがやってきた。これは1991年5月号に掲載された『遠浅の海の戦い』のパート2なのだ。前作は大戦略タイプのシミュレーションゲームだったが、これは対戦型アクティブシミュレーションゲームとなっている。

RUNするときれいなタイトルグラフィックが表示され、BGMに軍歌『勇敢なる水兵』が流れる。いざ、戦場の海へ！

プレイヤー1は緑の艦隊の先頭艦、プレイヤー2は赤い艦隊の先頭艦を操作する。そして画面の上と下にはそれぞれ各プレイヤーの艦隊のパワーと、射撃ランプが表示されている。

射撃ランプが点灯(点灯するときプレイヤー1は低音、プレイヤー2は高音の効果音が出る)していると砲撃可能。砲撃は自動照準で、必ず艦隊の最後尾の艦に照準をあわせる。目標となる艦が近いほど命中率が高い。

艦隊は先頭艦のあとにくっついてヘビのように動く。画面の明るい青い部分は浅瀬であって、ここに乗り上げると動かなくなるので、方向を変えて脱出してくれ。パワーが25減るごとに1隻ずつ減っていき、全艦撃沈されたら負けになる。

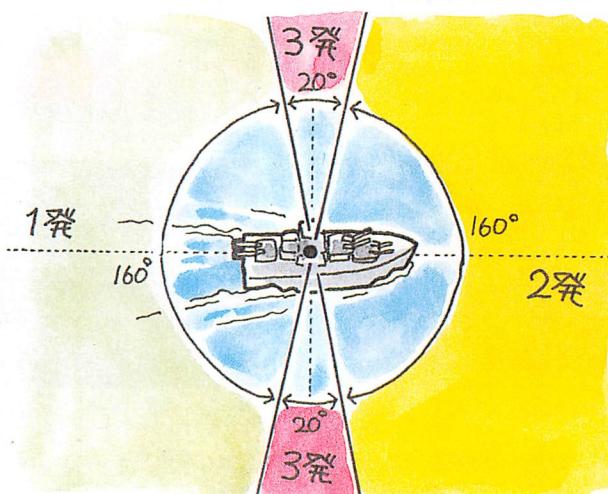
■名提督になるには

実際には見えないが、砲撃によって発射する弾の数は、目標艦に対する自分の各艦の向きによって異なる(イラスト参照)。これは、発射する弾の数が多いほど敵に与えるダメージも大きくなるというこだ。目標となる艦に対し、4隻の艦の船腹を向けて砲撃した場合、12発の弾を発射し最大のダメージを与えることになる。勝負に勝つには、敵に大きいダメージを与えるポジションに自分の艦隊を誘導することが必要なわけで、それができる者がすなわち名提督というわけだ。(ち)

↑煙も見えず〜と、ロずさんでしまいそう。なんとなく、しみじみきてしまう

ちえ熱VS.ファジー伸一

↑決戦の火蓋がきっておとされた。海のもくずとなるのはどっち？

頭にたたきこめ！

↑戦いは進み結局、ファジー艦隊全滅でちえ熱の勝利に終わる

↑ちえ熱(プレイヤー1)とファジー鈴木(プレイヤー2)の対決。すでにファジー艦隊は3のダメージを受けている。今、ちえ熱艦隊の第3番艦の砲撃！

↑ファジー艦隊の第4番艦に命中。ちえ熱艦隊が浅瀬の間を進む

↑ちえ熱艦隊が目標艦を囲むようにして砲撃。ファジー艦隊ピンチ

↑ファジー艦隊の後ろにつくちえ熱艦隊。有利なポジションに艦隊を動かしている

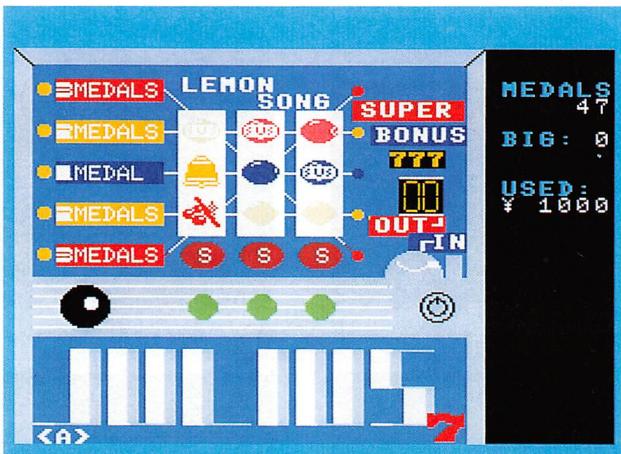
↑ファジー艦隊の後ろにくらいついたまま交戦。ファジー艦隊の第4番艦を撃沈！

JULIUS7.FD3

パチスロシミュレーションふたたび
JULIUS7 ジュリアス・セブン

画19面

MSX MSX2/2+RAM32K
by LEMON SONG SOFT

▶解説は62ページ

RUNすると「KEY(0) or JOYSTICK(1)」ときいてくるのでキーボードなら0、ジョイスティックなら1。その次に色を4種類のなかから選ぶとしばらくの沈黙ののちに上のような画面が出る。写真は最初のコインを投入して回転させた直後の画面

役と得点

得点は払いもどし枚数。※印付きの役は特別な役。「BAR」と「7」は本文参照。ベルが3つそろうとなにかいいことがある

リーチ目

写真の濃い部分に注目。このパターンが現れたら、レギュラーボーナスやビッグボーナスが近いしるしであることが多い

パチンコにとってかわろうとしているパチスロのシミュレーション。1990年5月号の『FUNNY◆BOY』の2代目にあたる。作者もおなじだ。

コイン(自動的に3枚ずつ)を入れて3本のリールを回し、リールを左から順に止め、5本のライン上に役がそろえばコインの払いもどしを受ける。

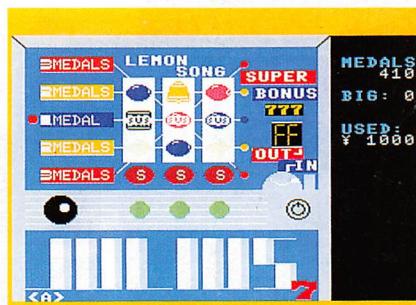
絵の順番はリールごとにちがうので、よく見て覚えておくと有利だ。そのうち、あるパターンが出たあと思いがけず次のような特別なモードに入る。

①「BAR」が3つそろうとレギュラーボーナス。コイン投入は1枚ずつで、ふつうの役とは関係なく、センターラインの上に「〃V〃」マークを3つそろえるのが目的。1回そろうと15枚。6回そろったらボーナス終了(残り回数はコイン投入口の上に表示される)。

②「7」が3つそろうと、ビッグボーナス。とりあえずは、通常とおなじようにゲームを続け、センターラインに「〃V〃」マークが3つそろったら、レギュラーボーナスになる。これを3回くりかえせる。ビッグボーナスが終了したらいったんゲームが停止するが、リターンキーを押せば再開する。

メダルは最初50枚ではじまり、なくなると、「USED」の表示が千円増え(千円使ったことになる)、自動的に50枚が追加される。CTRL+STOPでゲームをやめると、そのときに持っていたメダル数とそれを両替(換金のこと。5枚で百円、7枚で百円の2種類のレートがある)して投入した資金と差引した結果を表示する。 (コ)

5本のラインのうちどこでも「7」がそろうとビッグボーナス。背景の色が変わってスペシャルな感じ

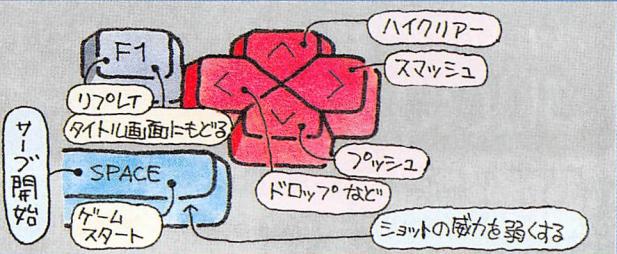
はじめはふつうにゲームをやって(よくそろう)、そのうち「〃V〃」マークがセンターラインにそろうとボーナスゲームに入る

ボーナスゲームを3回楽しむといったんゲーム終了(コイン投入口の「FF」に注目)。リターンキーでゲームを再開できる

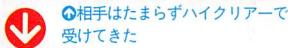
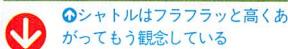
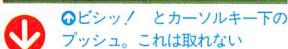
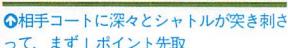
5タイプのCOMプレイヤーと戦おう
1人バドミントン

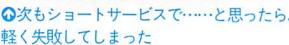
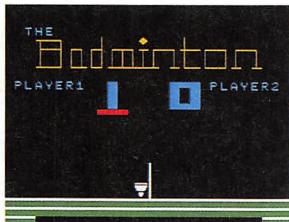
MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで
by 阿部俊一郎＋α

▶解説は65ページ

サーブ開始
SPACE ゲームスタート
F1 リプレイ タイトル画面にもどる
ハイクリアー
スマッシュ
プッシュ
ドロップなど
ショットの威力を弱くする

1本目

⬆対「ＳＥＲＩＥ　Ｆ」。必殺のショートサービスで試合開始

⬆相手はたまらずハイクリアーで受けてきた

⬆シャトルはフラフラッと高くあがってもう観念している

⬆ビシッ！　とカーソルキー下のプッシュ。これは取れない

⬆相手コートに深々とシャトルが突き刺さって、まずＩポイント先取

2本目

⬆次もショートサービスで……と思ったら、軽く失敗してしまった

各方面から「アルゴ(アルゴリズム甲子園)なんかやめて、おはこんのページでも増やしたらどう?」などととんでもない方向ちがいの批判・非難を浴びつつ、じっと耐えて連載を続けてきたアルゴリズム甲子園の成果がついにここに登場する。

コナミの名作『ピンポン』の味わいを持つ『対COM版THE BADMINTON』、通称「1人バドミントン」5タイプ、たっぷり楽しめるぞ。

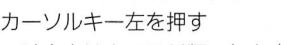
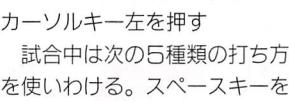
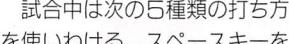
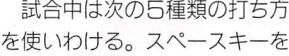
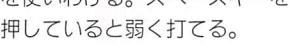
サービスには2とおりある。

ロングサービス　スペースキーでシャトルを落とし、地面に着くまえにカーソルキー上を押す

ショートサービス　スペースキーでシャトルを落とし、すぐにカーソルキー左を押す

試合中は次の5種類の打ち方を使いわける。スペースキーを押していると弱く打てる。

ハイクリアー　コート奥や地面近くのシャトルを高く打ち返す

ドロップ　コート中央あたりでカーソルキー左を押し、相手コートのネット際に落とす

ヘアピン　カーソルキー左で、低く、ちょんと打ち返す

スマッシュ　カーソルキー右で比較的鋭く打ち返す

プッシュ　高く、ネットに近いシャトルをカーソルキー下でビシッと打ちこむ

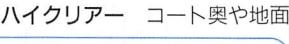
対戦してくれるアルゴリズムは「ＳＥＲＩＥ　Ｆ」「森一弘」「ぼちかる」「ゴマちゃん」「Ｌｏｖｅｌｙ　Ｄｒｅａｍ」の5タイプあるが、遊び方はみなおなじ。ただし、レベル設定のある「ゴマちゃん」は1～5のどれかを最初に入力する。数値が低いほど強い。また、へたくそな人にはまず「ぼちかる」と戦うことをおすすめする。編集部一へたなわたしは、唯一、こいつにだけは勝てる。　(コ)

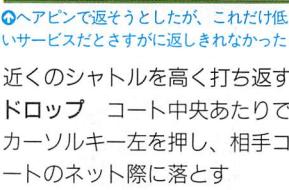
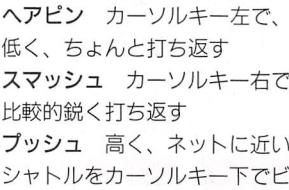
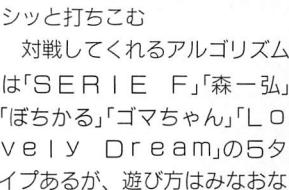
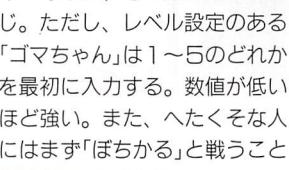
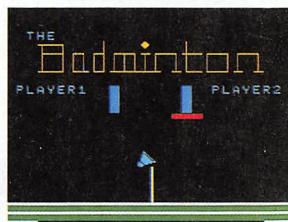
3本目

⬆スペースキーを押すと「ＳＥＲＩＥ　Ｆ」がサービスする

⬆げっ、相手もきわどいポイントをショートサービスで攻めてきた

⬆ヘアピンで返そうとしたが、これだけ低いサービスだとさすがに返しきれなかった

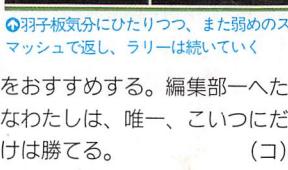
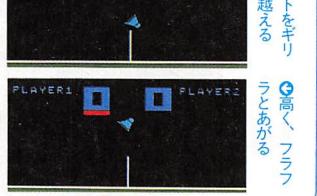
4本目

⬆次もまたもやショートサービス。こんどもきわどく低い

⬆やむをえず、ハイクリアーで打ち返した。お願い、やめて

⬆願いが通じたのか、相手もポワンとハイクリアーで返してきた

⬆そこで順当にスペースキーを押しながら弱いスマッシュ

⬆相手もなかよく打ちごろのスマッシュで返してきた

⬆羽子板気分にひたりつつ、また弱めのスマッシュで返し、ラリーは続いていく

ショットの比較

⬅この位置からカーソルキー左で打つと右上写真、上で打つと右下写真になる

⬅ネットをギリギリで越える

⬅高く、フラフラとあがる

※付録ディスクで「ぼかちる」となっているのは、「ぼちかる」の誤りです。

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

52

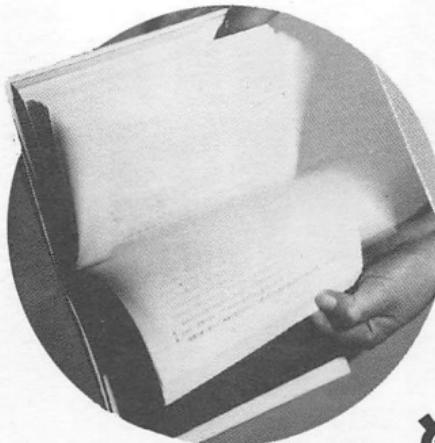
差出有効期間
平成6年1月
10日まで
★切手不要★

169-00

105

(受取人)
東京都新宿北郵便局
私書箱第2007号
(東京都豊島区高田3-10-11)

日本カルチャースクール
速習・速読講座
MSX-FANS②係

最新版の案内資料
無料送呈券

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください。(切手不要)

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡			
氏名	フリガナ	電話番号	市外局番 市内局番 番号	
		年齢	歳	性別 男 1 女 2

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

NE　M819SN2208

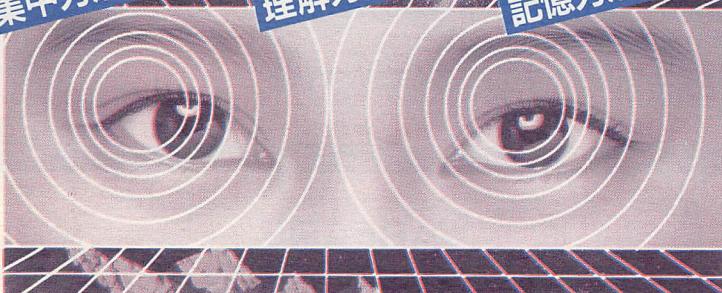
(きりとり線)

ソロモンの指環
こころの扉をたたいた猫たち
星の王子さま
はてしない物語
宇宙からの帰還 立花隆
インディオの道
河童が覗いたインド 妹尾河童
素敵な女ほどウソがうまい 和田勉
異国の窓から 宮本輝
ほろよいかげん 檀ふみ
マザー・グースと三匹の子豚たち 桐島洋子
思い出トランプ 向田邦子
メグレ警視のパリ
グリッツ
ELMORE LEONARD
フレデリック・フォーサイス 悪魔の選択
レッド・フォックス消ゆ
ハードランディング作戦
一俳優の告白
ローレンス・オリヴィエ自伝
私自身のための優しい回想
イングリッド・バーグマン マイ・ストーリー
IACOCCA わが闘魂の経営

(きりとり線)

● もう受験勉強にムダな努力はいらない!!

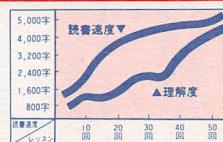
右脳開発でパワー全開! ライバルに差をつけろ!!

★秘められた潜在能力を開発しよう! 受験に勝ち抜く 話題の新・速読法

学習・受験に大きな効果が!

●ダラダラ学習から集中学習へ! 教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇!

●速く読める分、勉強時間が短くてすみます! 余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも"新・速読法"は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!

わずか2ヵ月であなたもマスターできる

自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法がマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2～3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。

受講生5万名突破! 効果実証の声が殺到!!

6回のレッスンで1分間5,000字に!

和田英次さん(高校生18歳)

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいかず、入学をすることになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるようになっています。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。

速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

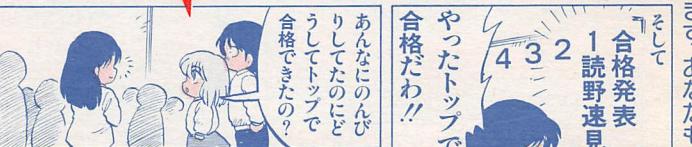
宮中 修さん(学生22歳)

就職活動のため、経済新聞を読み始めたのですが、時間ばかりかかる上に内容が全然理解できませんでした。ところが、速読を習い始めて1～2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分ぐらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

集中力がつき勉強が楽しくなった!!

藤野広仁さん(中学生14歳)

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思い速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練2週間で2,000字～3,000字になり、他にも次のような変化があった。(1)呼吸法の効果だと思うが体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。——とにかく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は1分間10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝してます。

★より速く読んで より深く理解する! 明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版の案内書を **無料送呈中!!**

日本カルチャースクール 〒171 東京都豊島区高田3-10-11 ☎東京03(3232)8232(代)

目次

※①〜⑬はアンケート番号です。

ファンダム SCRUM

もっと、もっと、選考会に出品された作品がどんなものだったか知りたい。そこで今月から出品作品の内容も書いていく。

ちえ熱の選考会レポート

今月、注目する作品が3作品あった。『遠浅の海の戦い2』と『2人のGUILE』、『JULIUS7』だ。この3作品に共通しているのは、どれもパート2もの。このうち、けっきょく採用できなかった『2人のGUILE』という作品は、まだ記憶に新しいと思うが、『S-FIGHTER』のパート2だ。前作に比べどういうふうに変わったかというと、キャラクタが『ストリートファイターII』でいうガイルになり、ガイルの技を使う。それだけでなく、コンピュータ側のアルゴリズムもよくなり、前作のように、ただ防御していれば勝ち進めるというわけにはいかないようになっている。動きもよくなった。しかし、アーケードゲームなどをモデルにして作った、いわば似顔絵的作品はそうたびたび採用するわけにはいかないし、パート2ならもっとオリジナルのアイデアを加えてほしい。

ちえ熱の のせちゃえ、いれちゃえ
WARFARE

WARFARE.FS3

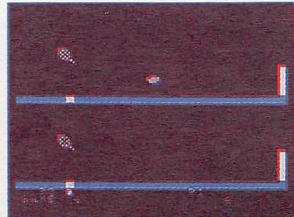
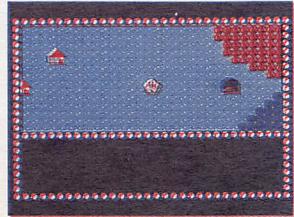
MSX 2/2+ VRAM128K by 木内靖

常連・木内靖作の『WARFARE』は、むかしからよくみかける生き残りゲームだが、このタイプのゲームは、やはりおもしろいのでここで紹介するぞ。

■操作方法　プレイヤー1〜3は赤、青、緑のヘビをカーソルキー、スティックの左右で操作する。スティックでフィールドの大きさを変えられる。ジョイスティック1、2のAボタンを押すとそれぞれ2人対戦、3人対戦がスタート。

■遊び方　相手や自分の軌跡や壁にあたると負け。勝利すると勝った証として自分のヘビとおなじ色の丸が表示される。

さて、今月からは選考会に出品された作品に対して作品内容に関するコメントも付けることにした。どうだろうか。

それにしても今回惜しいのは、あのSILVER SNAILクンから届いた作品『A-MAN』はフロッピーが壊れていて、どの機械でやってもDisk I/O errorが出て、遊ぶことができなかったことだ。参考は、「プリンスオブペルシャの動き」と書いてある。これはどうしても一目見たい。ぜひ、再投稿して!

↑ラケットの操作がむずかしかった『POWER TENNIS』。選考会でプレイしているのを見たら、ファジー鈴木のサーブをOrcが打ち返せないでいた

↑数枚にもおよぶ説明書や、こまかな設定など力作を思わせる『THINFAT』。しかし、プレイ中にいくどかエラーがでるため今回は不採用になった

今月の選考会に出品された作品(採用された作品を除く)

	作品名	作者	作品内容
I	お茶小僧	パト	無限に入るコップのなかにお茶をどれだけ注ぎこむことができるかを競う。注ぎこむポットのお茶がからにならないように注意しながらプレイする。
I	スライムとあくま	ひろ	画面中央の四角のなかで、悪魔と主人公の追いかけっこゲーム。自分はピョン、ピョンはねながら逃げ、悪魔の体当たり攻撃をかわしていく。画面がきれい。
I	ついせき	ひろ	ポツン、ポツンと自分の軌跡を残しながら追いかけてくる敵。自分は敵や敵の軌跡にあたらないように、どこまでも生き延びようとする。
I	SURITOTE	J	上から落ちてくるブロックをチェック模様に並べて消していく、ちょっと変わったテトリスふうゲーム。
I	爆弾指令!	SX-SOFT	キミは敵基地を爆撃するために、飛行機に乗って飛んでいく。3回のアタックに失敗すると、みずから特攻をかけるというのがなんとなくおかしかった。
I	ACREAGE	TS#SOFT	9つの四角形が画面に表示され、どれがいちばん大きい四角形か当てるゲーム。みんなでプレイすると盛り上がるタイプのゲームだ。
I	数字消し	WHITE	横一列に表示されてくる数字の先頭の数字とおなじ数字を入力して消していく、定番の数字消しゲーム。
I	WARFARE	木内靖	自分の操作するヘビの生き残りを賭けて相手と戦うゲーム。2人から3人まで同時プレイができ、フィールドの大きさを変えることもできる。付録ディスク収録。
I	SNAKE TRIP	KPC	高速に動きまわるヘビを操作し、障害物をよけて目的の場所にたどりつかせるゲーム。しかし、ヘビの操作がとてもハードで大変。
I	じゃんけんじゃん	蒔田茂幸	ひとりは床、ひとりはピョン、ピョンはねる手を操作するジャンケン対戦ゲーム。手が床に着いたときが勝負。また、手と床の操作は時間がたつごとに入れ替わる。
N	THE TERRIBLE NUMBERS	WHITE	先の「数字消しゲーム」と同じ作者による2人対戦の数字消しゲーム。カーソルキーで数字を選んで消していくといった、操作性にくふうがあった。
N	POWER TENNIS	TOMOKING	画面の上と下にわかれて打ちあう、2人対戦のテニスゲーム。打ち方によってボレー、スライス、フラット、トップスピンなどが使える。ちょっと未完成なところがあった。
FP	2人のGUILE	北川及由隆	前作の「S-FIGHTER」のパート2。前作のキャラクタだった「ストリートファイターII」でいうケン(もしくはリュウ)をガイルにしたもの。
FP	THINFAT	FRIEVE	スィンファトの聖玉(せいぎょく)の力がなくなり、すごいデブになった主人公が自分をこんな姿に変えた犯人をぶちのめすのが目的というRPG。バグがあった。

↑作品名の左に書いてあるのはその作品のプログラムの長さ。また、ペンネームを明記してあった作者はペンネームを使用した

★ファンダムへの投稿募集中! 応募要項は81ページ

あしたは晴れだ！

今月のテーマ「MSXなんか大嫌い」

今月のテーマは「MSXなんか大嫌い」。こんなテーマでみんな意見を送ってきてくれるかな？　と、不安だったがハガキが来たのでひと安心。それではみんなのMSXが嫌いな理由はというと……。

MSXなんか、いまだに2DDドライブ使ってターボR専用ゲームが少なくて、ソフトのコピーが出回ってて、パナソニックしかターボRを出さないほど他のメーカーに見捨てられ、ソフトハウスにも見捨てられかけて、Hソフトが新作の半分で、CPUの同時駆動もさせないし（ある本によると、速度が数倍UPするらしい）、今月のいーしょーくー情報などにたよらないとソフトハウスが腰を上げてきてくれないときてる。そして、とうとうDSが終わってしまった。だが、バカな子ほどかわいいというかなんというか、私はMSXが好きだ。おや？　1月号のテーマになってしまっているような気がする。まあ、いいだろう。一言いっておくがMSXの未来をつくるのはオレたちだ！＝神奈川県・ドラゴンハーフ（？歳）

1991年正月、MSXを離れようとしてPCエンジンを買った。絵も音もきれいだし、ゲームもまあおもしろい。MSXよりソフトの発売量も多いし、コナミも参入した。が、MSXのほうがいい。長年使っているという理由で。＝宮城県・ASH（13歳）

なんだかんだいっても、結局MSXが好きなんだね。ASHの「長年使っている」という理由は、絶対無敵でいい加減で率直なものだと思う。

「MSXなんか大嫌い」というテーマですがMSXしか使ったことがないのでよくわかりませんがあまり嫌いなところがありません。まあ、MSXはホビーパソコンだと思っているため、あれもこれもと欲張らないからかもしれません。＝兵庫県・藤本敏隆（33歳）

そうです。人間欲張るときりがないのだから、ほどほどのところで妥協するのがいちばん。また、これがMSXと長く付き合うために必要なのかも。

MSXは基本的に嫌いではない。でも、うちのまわりや友達などはMSXユーザーがいないので、X68KやPC88などが多くって話があわなくてさびしい。これはソフト会社いかんにかかっています。＝群馬県・福田健一（19歳）

むかし、わたしが持っていたのはFM−7だった。その頃、まわりにはX1やMZ1500、PC−6601mkII、Mr.PCだとかみんなの持っているパソコンはまるきっりバラバラだったが、パソコンやゲームの話になるとみんなでワイワイしゃべくっていたよ。唯一、同じFM−7を持っていたやつはゲームを貸してくれないケチなやつだったけどね。

MSXなんか大嫌いだ。せっかくMSX２＋を買ったのにターボRが発売された。それがたまらなくムカツキを覚えた。＝愛知県・加藤憲司（18歳）

ねえねえ、こんなことはパソコン業界ではあたりまえのこと。しかし、そうとわかっていてもムカつく。わたしもFM−7をFM−77に買い換えようとしたとき、「FM−77の次の新機種は絶対、出ないですよね？」なんてばかげた質問電話を富士通にかけたことがあったよ。

MSXなんか大嫌いだ。寝る間をおしんで仕事での失敗は片手では足りないくらい。身体をこわして、まったく麻薬か宗教並の力だ。＝静岡県・荒川法夫（29歳）

法夫さんはつまり、MSXが大好きだといっているんでしょう。

僕はMSXが初めて買ったパソコンなのだが、使ってみて、とてもアクセスする時間が長い。あと、画面があまりよくない。そして、もっともよくないところが「本体とキーボードが一体である」こと。ヘタするとすぐに電源が消える。これをやめて、本体とキーボードをわけるとよい。＝富山県・奥野正理（14歳）

電源がすぐに消えるのはどうしてかわからないが、わたしも見た目からいって一体型より、本体とキーボードを別にしたセパレート型の形のほうがいいなあ。

MSXは確かに素晴らしいマシンだが、機能が中途半端で進化がのろいのが気にくわん！　ハッキリいって他機種に比べて２〜３年は遅れているぞ！　値段を考えれば仕方ないなんて言い訳はたくさんだ！　特にVDP。すでに9958を大幅にバージョンアップさせた9990（機能的にはX68K並かそれ以上）が完成しているというのに結局、今回も変更なし。直接機能に関係ないMIDIよりもそっちを入れてほしかったと思うのは俺だけじゃないはず。できるのにやらない！　これがいちばんムカつく。だけど好きなんだよぉMSXが！＝東京都・本多常能（20歳）

新VDPの話はわたしも聞いたことがある。そして、それがMSXに搭載されるかもしれないということも。でも、いつか出ることを信じて待つしかない。まったく関係ない話だが、ある小説に「こいつ（コンピュータ）はいつか、こいつに管理される側とそうでない側に人間をわけてしまうのではなかろうか」と書かれてあった。そんなことに使われるコンピュータは大嫌いである。

■5月号のテーマは？

５月号のテーマは『メモリアルゲーム』。今までキミが遊んでみたゲームの、あのエンディングに感動したとか、あの戦いは手に汗にぎったとか、あのシーンが忘れられないだとか、MSXのゲームに限らず、また市販ソフトに限らず、今も印象に残っているゲームについて書いてきてほしい。そして、ゲームとはこういうもであるという、キミのゲームに対する意見を待っている。　（ちえ熱）

情報局

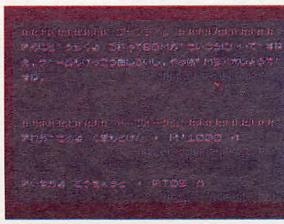
付録ディスクをこうしてみてはいかが？

米屋のチャチャチャ（兵庫県・17歳）からこんなものが届いた。マウスでカーソルを操作し、左ボタンでロールアップ、右ボタンでロールダウンするディスクマガジンシステムとでもいうべきもの。好きなところをクリックすると、そのコーナーのメッセージがするすると出てきたり、プログラムを実行したりする。また、F９キーでメインメニュー画面に戻れる仕組みになっている。

手紙には、

「これはずいぶん前に作ったものなので内容はほっといてください。見てほしいのは『起動の速さ』と『他のプログラムを走らせた後でもリセットせずにメニューに戻れる』ことです。付録ディスクは遅くてつらいです。特にファンダムのゲームをやるたびにリセットなんてあんまりです」

と書いてあった。ディスク担当者に見せ、コメントを迫ってみた。

⬆暗い緑の背景色に、白、赤、黄色の文字で画面を作成。このメニュー画面では「うりたし」「よみもの」などのコーナーがある

⬆「PROGRAM」コーナーの「MSX・FAN 1990.10」を選択するとファンダムやAVフォーラムのメニューを表示

付録ディスク担当者からのコメント

コルサ　（付録ディスクのデスク）……という手紙が来たんですけど。

UKP（張本人）　いやあ、このシステムいいですねえ。

コ　これ、米チャが自分で8ドットフォントを作っているんですよ。

U　ふむむ。おお、速い速い。

コ　この手紙をはじめ、付録ディスクは遅い、という苦情が多くて。

U　ああ、それは耳にたこの海岸物語PART3ですよ。MSX2＋以降対応にしてよければ漢字の面倒がないので速くなりますが……。

コ　せめて、BASICから小メニューに行ければいいんですが。

U　あれ、行けませんでした？　行くはずですけど……。

（以下、117ページに続く）

質問箱 ディスクドライブがほしい

Q ボクは今、ディスクドライブがほしいのですが、電機店で聞くと「生産完了した」といわれた。ディスクドライブがあるとコピーなどが楽になるので、なんとか手に入れることはできないのでしょうか？
(兵庫県・M. S. ＥＩＪＩ／15歳)

A M. S. ＥＩＪＩクンのハガキを見ると、使用している機種はＡ１ＳＴと書いてある。Ａ１ＳＴならＲＡＭディスクを使って複数のファイルを簡単にコピーができるぞ。ＲＡＭディスクとはメモリのうちのＢＡＳＩＣで使用しない部分をプログラムやデータの保存領域として、フロッピーディスクのように使用できるもの。これを使って今月の付録ディスクに入っているファンダムの全作品を１回でコピーしてみよう。

まず、高速モードで起動し

ＣＡＬＬ　ＲＡＭＤＩＳＫ(96)

として96Kバイトの ＲＡＭディスクを設定しておいて、

ＣＯＰＹ"Ａ：＊．ＦＤ２"ＴＯ"Ｈ："

として付録ディスクからＲＡＭディスクに全作品のコピーをし、コピー用ディスクに入れ替えて、

ＣＯＰＹ"Ｈ："ＴＯ"Ａ："

これで、ＲＡＭディスクからコピー用ディスクにコピーされて終了。もっとも、ＤＯＳでコピーしても１回ですむけれどね。　(ち)

質問箱 DOS2とDOS1の関係

Q ターボＲのＤＯＳ２モードでフォーマットしたディスクにセーブしたプログラムをＤＯＳ１モードで実行させると不都合がありますか？　また、ＤＯＳ２モードでフォーマットしたディスクのファイルをＤＯＳ１でフォーマットしたディスクにコピーした場合も正常にコピーできますか？　(愛知県・袴田守／？歳)

A ＤＯＳ１とＤＯＳ２のそれぞれでフォーマットされたディスクの違いは、ターボＲにディスクを入れてリセットしたときに高速モードになるか、標準モードになるかというていどの違いで、ファイルそのものは、どちらでも読み書きできる。

編集部でも、ＤＯＳ１とＤＯＳ２のディスクが混在していて、ターボＲにセットしてリセットしないとわからなくなったりしているが、とくに問題はない。

ただし、ＤＯＳ２で「ディレクトリ」になっているものは、ＤＯＳ１で見ると、ファイル名と区別がつかないのに、読みこむこともできないし、コピーすることもできない。また、ＤＯＳ２フォーマットのディスクに入っているＤＯＳ１のシステムを起動したいときはリセットして１キーを押しておかないといけない、など、多少のすれちがいはある。　(コ)

情報局 1月号『CARD-BATTLE』にバグ

１月号『CARD-BATTLE』の記事およびプログラムで、編集ミスによる訂正箇所が数か所ありました。作者のＥＶＥＲＥＳＴＥＲ－ＳＯＦＴ、読者のみなさん、および解析者のＡＮＴＡＲＥＳにおわびして訂正します。以下は、２月号50ページ欄外に掲載した「訂正」の内容を含みます。

①Ｐ61・１段目。その他の変数２行目。「行1100の順に」→「行1180の順に」②３段目最終行「330〜470」→「330〜480」③Ｐ62・１段目・16行目「ターン150」→「ターン100」④２段目・改造法「行350を／３５０　Ｚ＝１：ＧＯＳＵＢ６００：ＥＮＤ」→「行380を／３８０　Ｚ＝１：ＧＯＳＵＢ６５０：ＥＮＤ」⑤３段目・11行目「800の直前に」→「820の直前に」⑥プログラムの行820〜830を以下のリストに修正。以上。　(コ)

```
820 GOSUB670:Z=Z+1:IFZ=3THENZ=1:TU=TU+1:
IFTU=80THENGOSUB1100:PRINTE$",'いまから かいふく
けいのカード"を、"E$"-)つかうことを、きんじ"ます":V=1:Z=2:GO
SUB660:Z=0:GOTO820
830 IFZ=1ANDTU=100THENGOSUB1100:PRINTE$"
,&また"やってんのかよ はやくしねよ"E$"-&HP.MAXHPを 3分の1に
する":FORI=1TO2:HP(I)=HP(I)/3:MH(I)=MH(I)/
3:NEXT:Z=2:GOSUB660:GOSUB670:Z=1:GOTO150
ELSE150
```

情報局 WSXを高速モードに

Ｍファン12月号53ページにパナソニックＡ１ＷＸとＷＳＸを、ちょっとした高速モードにするやり方を載せたところ、「わたしのＷＳＸでは、この通りにやっても高速モードにならないぞ」という質問電話がかかってきた。

この頃、編集部のＷＳＸは貸し出されていたため確認のしようがなく、ただ、その記事担当者のファジー伸一が持っているＷＳＸでは、高速モードになるのである。

そんな折、送ってきてくれたのが吉田泰正クン(埼玉県・16歳)の高速モードにならないＷＳＸを高速モードにするやり方だ。彼の情報によると、

「私(友人も)のＡ１ＷＳＸは高速モードにならなーい。たぶん他の読者で、ならない人もいるはず。で、そういうＷＳＸでの高速モードのやり方は、

ＯＵＴ　＆Ｈ４Ø，８：ＯＵＴ　＆Ｈ４１，Ø

とすればＯＫ。通常モードに戻すには、

ＯＵＴ　＆Ｈ４１，１

とすればいい」ということ。

しばらくして、編集部にＷＳＸが戻ってきた。そこで、まず12月号に載っていたやり方を試してみると高速モードにならなかった。次に泰正クンのやり方を試してみると、たしかに通常よりちょっとは速い高速モードになった。泰正クンありがとう。　(ち)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった２色記事のベスト３」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは２月末日。抽選で10名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果(1月号)

それでは、１月号の集計結果を発表しよう。3位は「あしたは晴れだ！」、２位は「ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ」、１位は「スーパービギナーズ講座」でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

●１行プログラム＝そのものずばり、たった１行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはＭファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝5月号のテーマ「メモリアルゲーム」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは２月末日)。また、「あしたは晴れだ！」のテーマも同時に募集中。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聴いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Ｍファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで(○○○に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

【１月号ファンダムアンケート当選者発表】〈茨城県〉田山智成〈群馬県〉福田健一〈千葉県〉小林健治〈富山県〉奥野正理〈愛知県〉荻野尚規〈大阪府〉大橋仁・奥田勝〈兵庫県〉藤本敏隆〈福岡県〉兼田和男〈大分県〉藤原稔大

ファンダムアンケート2 応募券

Øからわかる マシン語の気持ち

第8回：タイマー割りこみフックの巻③

前回のサンプルは、F6キーを押すたびに現在の時刻を教えてくれるもの(以下「F6時計」と呼ぶ)で、大きく分けて次の3本のマシン語ルーチンでできていた。

①タイマー割りこみフック(以下たんにフックと呼ぶ)にもともとあったものを別の場所に保存したうえでF6時計用に書き換える
②F6時計本体
③フックをもとにもどす

このうち①をUSRに、③をUSR1に設定して、USRを呼び出してF6時計を開始し、USR1を呼び出してF6時計を終了するようになっていた。

今回のサンプルでは、この①の部分をBASICで置き換えてみた(マシン語ルーチンのアドレスなども多少変更した)。その手順を図解したものが、図の(1)～(5)だ。BASICでやってみると、タイマー割りこみフックを書き換える作業の意味がよく見えてくる。

もとのルーチン①で最初にやっていたことは、コードF3h、ニーモニックでいえば「DI」(割りこみ禁止)だった。割りこみ禁止とは、読んで字のごとし、割りこみを禁止することだが、なぜそんなことをするのか。書き換えているとちゅうで割りこまれてフックを呼ばれたら(つまり実行されたら)わやくちゃになってしまうから。フックを計画どおり完全に書き換えるまで、割りこみ機能には死んでおいてほしい。それが、このDI(Disable Interrupt)命令なのだ。ちなみに、目的を果たし、いつ割りこまれてもだいじょうぶな状態になったところで割りこみ機能を復活させる命令は、コードFBh、ニーモニックの「EI」(割りこみ許可：Enable Interrupt)だ。この2つの命令は、ルーチン②、③の始めと終わりのC9の直前にもある(行110、120参照)。

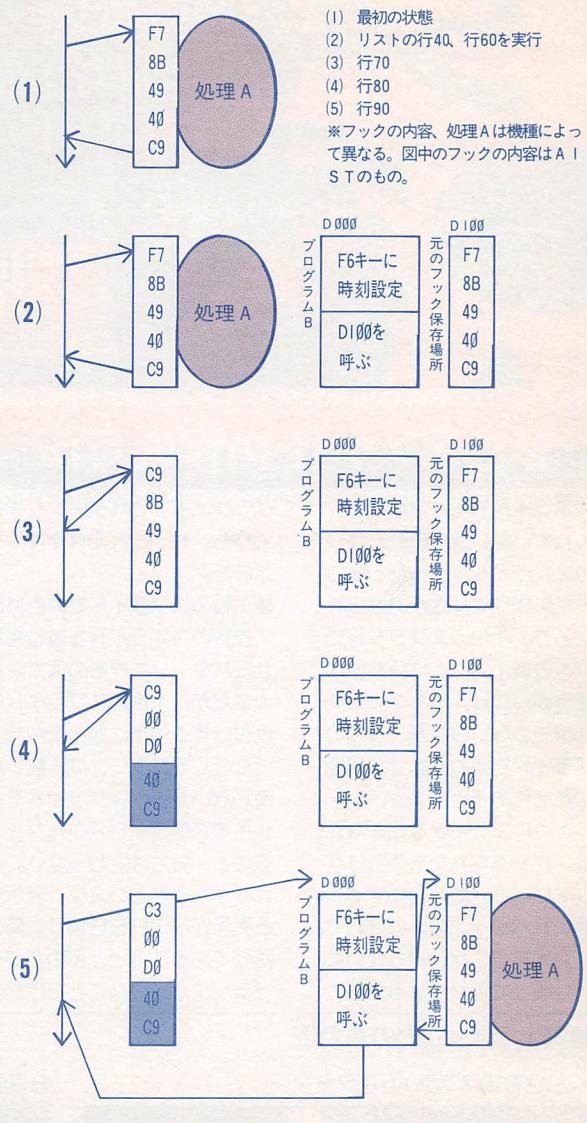
BASICには、タイマー割りこみ禁止とか許可などの命令はない(インターバル割りこみはまた別のもの)ので、フックの書き換えは、DIとEIではさみこんだマシン語でおこなうのがふつうだ。というより、不用意にBASICで書き換えようとするとほぼ確実に飛ぶ。

しかし、図の(3)のように、まずフックの先頭にC9hを書きこんでフックの2バイト目以降を麻痺(まひ)させておき、しかるのちに(4)2バイト目以降を書き換え、最後に(5)先頭を書き換える、という手順でやれば暴走の危険なく、フックをBASICで書き換えることができる。

サンプルリストでは、

A=USR(0)

を実行することでフックがもとにもどるようにしてある(前回と異なるので注意)が、同様にこれもBASIC化できる。

図 BASICでタイマー割りこみフックを書き換えてみる

リスト 半分BASICでF6時計

F6-CLOCK. HM3

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
20 CLEAR 200,&HD000:KEY6,CHR$(21)+"00000
0"+CHR$(10)+CHR$(21)
40 AD=&HD000:READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥
2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
:NEXT                        '●●● program B
50 AD=&HD200:READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)¥
2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2))
:NEXT:DEFUSR=AD              '●●● A=USR(0)--OFF
60 FOR I=0 TO 4:POKE &HD100+I,PEEK(&HFD9
F+I):NEXT                    '●●● old hook save
70 POKE &HFD9F,&HC9          '●●● matta!
80 POKE &HFD9F+1,&H0:POKE &HFD9F+2,&HD0
90 POKE &HFD9F,&HC3          '●●● start!
100 NEW
110 DATA F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F0
1C630C1E1772379B720ECCD00D1FBC9
120 DATA F32100D1119FFD010500EDB0FBC9
```

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

スーパー
Super Beginners' 講座
ビギナーズ

超初心者

第15回
グラフィック入門その3

MSX-FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今回はスプライトモード2の機能を使った、ちょっとしたシューティングをディスクに収録しておいた。ただし、あくまでサンプルなので、期待しないように。

多色スプライトの作成方法

スプライトモード2があまり使われていない理由のひとつに、そのスプライトパターンと色のデータの作りにくさがあげられるだろう。1枚のスプライトで、ドットの横1列ごとに色を付けて使うぶんには、そんなに大変な作業ではないのだが、複数のスプライトを重ね合わせ、何色もの色を使おうとすると、ツール、とくにエディタなどがなくては、とても作れたものではない。なぜなら、重ね合わせるスプライトパターンのそれぞれで、ドットがある、ないでたがいに干渉しあって色が決まるから、グラフィックでパターンを作るよりも、もっと大変な作業になるのだ。

■1枚のスプライトでの色付け

複数のスプライトを重ね合わせたパターンを作るのは大変な作業だが、1枚のスプライトに色付けする作業はかんたんだ。

なにしろパターンは1枚しか使わないから、スプライトモード1でスプライトパターンを作るのと、労力は変わらない。どこがちがうかといえば、表示する画面がSCREEN4以降の画面であることと、色のパターンデータが必要なことだけだ。

■リスト1「ヨット」

※ディスクに収録。LIST-1. SB3

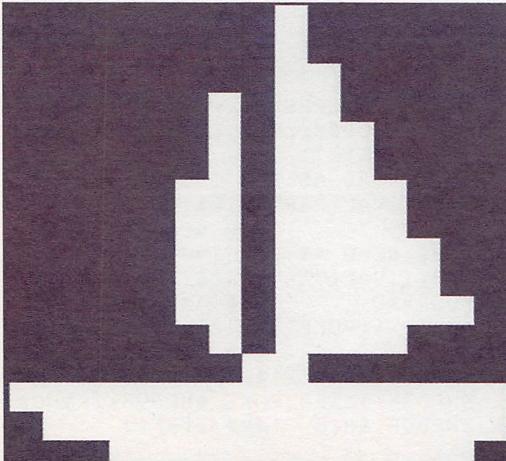
```
10 DEFINTA-Z:SCREEN5,2:S=-1
20 READ A$,B$:IFA$="¥"THEN60ELSES=S+1
30 FORJ=0TO31:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(S)=S$:S$=""
40 IFLEN(B$)<4THENCOLORSPRITE(S)=VAL(B$)
:GOTO20
50 FORJ=0TO15:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B
$,J*2+1,2))):NEXT:COLORSPRITE$(S)=C$:C$=
"":GOTO20
60 FORI=0TOS:PUTSPRITE I,(100,50),,I:NEX
T:BEEP
70 IFSTRIG(0)=0THEN70ELSEEND
1000 ' ｻﾝﾌﾟﾙﾊﾟﾀｰﾝ 「ﾖｯﾄ」
1010 DATA 0000000202020606060606060201FF7F
1F8080C0C0E0E0F0F0F8F8FCF080FEFEFC
1020 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0B0808
08
9999 DATA ¥,¥
```

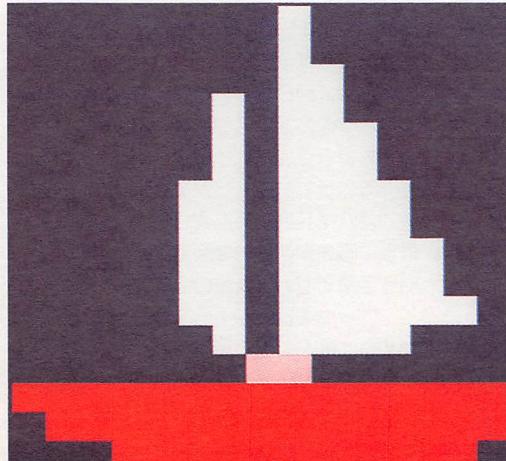
下の図1を見てほしい。1枚のスプライトでの色付けサンプルとして、ヨットのパターンを掲載してみた。図のⒶのパターンは、ヨットのスプライトを単色で表示したもので、それにカラーコードの部分で示してある色を付けたものがⒷにあたる。

上のリスト1をRUNすると画面中央付近にヨットが表示されるだろう。リストの行1010がスプライトパターンデータ、行1020が色データになっている。

スプライトパターンデータは、

■図1 ラインごとの着色例

Ⓐ着色前のスプライトパターン

頭のなかでどんな色を付けるか想像しながら、スプライトモード1のパターンと同様にデータを作っていく。紙などに書くとよい。

Ⓑ着色後のスプライトパターン

1枚のスプライトでの色付けでは、横1列ごとに1色が限度。作ったパターンに色を付けていき、その色をカラーコードに変えていく。

カラーコード

……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……15(白)　：ØF
……11(黄色)：ØB
……8(赤)　：Ø8
……8(赤)　：Ø8
……8(赤)　：Ø8

行20にあるREAD命令によって変数A$に読みこまれ、行30でSPRITE$で定義できるデータの形に変えられて定義される。色のデータは、同じく行20にあるREAD命令で変数B$に読みこまれ、行40〜50でCOLORSPRITEによりスプライト面に定義される。

注意してほしいのは、色はスプライトパターンに定義されるのではなく、表示されるスプライト面に定義されること。ここではスプライト面0に色を定義しているので、ヨットのスプライトはスプライト面0に表示しないと色が出ない。ヨットのスプライトをスプライト面0以外に表示すると、正しい色では表示されなくなるのだ。

■複数のスプライトを重ね合わせての色付け

1枚のスプライトでの色付けはかんたんなのだが、それではどうにも味気ない。市販ゲームに出てくるようなきれいなキャラクタを作るには、どうしても複数のスプライトを重ね合わせて色付けする必要がある。

ところで、複数のスプライトとは、何枚のスプライトのことなのだろうか。スプライトの重ね合わせで表現できる色の数は、1枚なら2色、2枚なら4色、3枚なら8色と倍々になっていき、4枚重ねれば16色すべて表現できるのだ。ただし、そのうち1色はカラーコード0の透明色になるので注意してほしい。

複数のスプライトを重ね合わせての色付けの難しさは、この表現できる色からくるのだ。色を指定できるのは、それぞれのスプライトのドット横1列ごとなので、3枚なら3つの色しか指定できない。残りの色は指定された色によって決まってしまうのだ。たとえば、カラーコード4、8、15の3色しか使わなくても、これは3枚重ねないと表現できない。なぜならどの色を組み合わせても、残りの色がORの色とはならないからだ。

また、指定する色の組み合わせによっては色が重複して表現できる色数が減ることもある。たとえば、2枚重ねでカラーコード4と7を指定した場合だと、「4OR7=7」となり、透明色を合わせても3色しか表現できなくなってしまう。

組み合わせでは表現可能な色でも、指定のしかたを間違うと表現できなくなる場合もある。カラーコード4、8、12の色は、「4OR8=12」となるので表現可能だが、指定する色を4と12にすると、「4OR12=12」となってしまい表現できない。

2枚の重ね合わせは少し考えればわかるが、3枚の重ね合わせは難しいので、効率のよい組み合わせを上の表1に掲載した。4枚の重ね合わせは、1、2、4、8の色を指定すれば全ての色が表現可能になる。

■表1 3枚重ねで表現可能な7色

指定する色			重ね合わせによる色				指定する色			重ね合わせによる色			
①	②	③	①②	①③	②③	①②③	①	②	③	①②	①③	②③	①②③
1	2	4	3	5	6	7	2	5	12	7	14	13	15
1	2	8	3	9	10	11	2	9	12	11	14	13	15
1	2	12	3	13	14	15	3	4	8	7	11	12	15
1	4	8	5	9	12	13	3	4	9	7	11	13	15
1	4	10	5	11	14	15	3	4	10	7	11	14	15
1	6	8	7	9	14	15	3	5	8	7	11	13	15
1	6	10	7	11	14	15	3	5	9	7	11	13	15
1	6	12	7	13	14	15	3	6	8	7	11	14	15
1	10	12	11	13	14	15	3	6	10	7	11	14	15
2	4	8	6	10	12	14	4	9	10	13	14	11	15
2	4	9	6	11	13	15	5	6	8	7	13	14	15
2	5	8	7	10	13	15	5	6	12	7	13	14	15
2	5	9	7	11	13	15	9	10	12	11	13	14	15

付録ディスク収録プログラム「MAKEDATA. SB3」の使い方

複数のスプライトを重ね合わせてスプライトパターンを作るのは大変な作業だ。そこで、グラフィックで作ったパターンをスプライトデータに変えるプログラムを付録ディスクに収録しておいた。

使い方は、まず付録ディスクに入っている、MAKEDATA. SB3というファイルをロードし、グラフィックが入っているディスクをセットする。そしてRUNすると、ファイル名とスプライトの大きさを聞いてくるので、ファイル名と番号を入力しよう。あとはただ見ているだけだ。勝手にそのパターンは何枚のスプライトを重ねればいいか判断しデータを作っていく。ただし、3枚重ねのところは上の表1に従わないものは省いている。データができるとディスクに下のリスト2のようなデータ文の形で保存し、そのファイル名を表示して終わる。付録ディスクにはリスト3のような表示用のプログラムも収録されているので、LIST−3. SB3というファイルをロードし、

MERGE"ファイル名"

を実行してRUNしてみよう。画面にグラフィックと同じスプライトが表示されたらOKだ。グラフィックのサンプルとして付録ディスクにTEST−GRP. SB3が入っているので、試してみよう。

↑「MAKEDATA. SB3」をRUNすると、自動的にファイル一覧を表示する

```
FILE NAME:サンプル.DAT
Ok
```

↑ファイル名を表示して終わる。拡張子は必ず「. DAT」になるので注意しよう

■リスト2 「TEST-GRP. SB3」のスプライトデータ

```
1000 ' パターン 1
1010 DATA 00000000405050703131010100090600
00000000000008000800000000020C0000000
1020 DATA 010101010103030101010101010303010101
01
1030 ' パターン 2
1040 DATA 0000000040202070313101011F0F060F
0F0000000000000008000000000E0E000F0E0
1050 DATA 42424242424444442424242424244444244
44
1060 ' パターン 3
1070 DATA 070F0F0F0D0507031F1F1F0000070C
0E80C0E0E8E4E4D880C0E0E020C0F01020
1080 DATA 4848484848484848444444444448484448
48
```

■リスト3 スプライト表示用サンプル

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN5,2:S=-1
20 READ A$,B$:IFA$="¥"THEN60ELSES=S+1
30 FORJ=0TO31:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(S)=S$:S$=""
40 IFLEN(B$)<4THENCOLORSPRITE(S)=VAL(B$)
:GOTO20
50 FORJ=0TO15:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B
$,J*2+1,2))):NEXT:COLORSPRITE$(S)=C$:C$=
"":GOTO20
60 FORI=0TOS:PUTSPRITE I,(100,50),,I:NEX
T:BEEP
70 IFSTRIG(0)=0THEN70ELSEEND
9999 DATA ¥,¥
```

自機の表示と操作

先月の講座では、カラーデータにある機能ビットのうち、CCビットとICビットについて紹介した。今回はそれらの機能ビットについて、付録ディスクに収録された、かんたんなシューティングゲーム(ファイル名：SHOOTING.SB3)をもとに紹介しよう。

■基本部分の作成と機能ビット

シューティングゲームなのだから、自機が必要だ。せっかくスプライトモード2を使うのだから、自機のパターンはスプライトを3枚重ねて立体感のあるものにした(P37参照)。

自機のパターンができたら、リスト4のように、試しに移動と表示の部分を作ってみよう。行70が入力、移動、表示の処理を行っていて、入力にはSTICK関数を使用している。

ここで注意してほしいのは、PUTSPRITEで動かしているのは1枚のスプライトなのに3枚とも動いていること。ここではCCビットの性質を利用して、表示命令を省略しているのだ。CCビットが1のスプライトは、CCビットが0のスプライトにくっついて動く性質があった。つまりここで動かしているスプライトは、CCビットが0のスプライトだということだ。

自機の移動と表示がうまくいったら、自機の表示をもう少し凝ってみよう。入力によりパターンが切り換わるようにするのだ。リスト4にリスト5を追加・修正すると、移動方向により自機のパターンが切り換わるようになる。ここでもPUTSPRITEに注意してみよう。自機を表示するスプライト面はおなじだが、表示するパターンの番号が入力により変化するのだ。

スプライトの色はスプライト面に定義される。だから自機パターンのように、おなじ色の組み合わせで表示されるパターンならば、スプライト面もおなじでかまわないのだ。

こんどはミサイルが発射できるようにしてみよう。リスト6を追加・修正すると、スペースキーでミサイルが発射できる。

このミサイルのパターンには赤い噴射の部分があり、この部分はぶつかっても熱いだけで爆発しないのがふつうだ。おなじスプライトで、一部だけ衝突判定しないようにするには、ICビットというのがあったのを覚えているかな？　このミサイルのパターンの赤い部分ではICビットを1にして衝突判定しないようにしているのだ。行1140のデータを見るとわかるだろう。

STICK関数とSTRIG関数

●書式：STICK(n)

STICK関数とは、カーソルキーやジョイスティックでの方向入力に使われるもので、上から時計回りに1～8、なにも入力がなければ0を値として持っている。

STICK関数のカッコの中に入れる数値(引数という)は0～2の範囲で、0ならカーソルキー、1ならポート1のジョイスティック、2ならポート2のジョイスティックの状態を調べてくれる。

ここでは、変数Sに値を保存(値がいつも変化しているので保存する必要がある)し、S＝3(入力が右)なら自機のX座標を加算、S＝7(入力が左)なら自機のX座標を減算しているのだ。

●書式：STRIG(n)

STRIG関数はスペースキーやジョイスティックのトリガーボタンの状態を調べる関数で、押されていればー1、押されていなければ0を値として持っている。

引数の範囲は0～4で、0ならスペースキー、1と2はそれぞれポート1のジョイスティックのトリガーAとB、3と4はそれぞれポート2のジョイスティックのトリガーAとBの状態を調べる。

ここではミサイルの発射判定で入力があるかを調べている。

■リスト4 自機の表示と入力による移動

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN5,2:S=-1
20 READ A$,B$:IFA$="¥"THEN60ELSES=S+1
30 FORJ=0TO31:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A
$,J*2+1,2))):NEXT:SPRITE$(S)=S$:S$=""
40 IFLEN(B$)<4THENCOLORSPRITE(S)=VAL(B$)
:GOTO20
50 FORJ=0TO15:C$=C$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B
$,J*2+1,2))):NEXT:COLORSPRITE$(S)=C$:C$=
"":GOTO20
60 Z=120:P=0
70 S=STICK(0):Z=Z+(S=3)*(Z<240)*5-(S=7)*
(Z>0)*5:PUTSPRITE 0,(Z,190),,P:GOTO70
1000 ' ジキ
1010 DATA 000000000102020202020202020202
0A804040C0C0C0D0D0D0D0D0D0D05050, 1
1020 DATA 000101010104040404141434 74F436
0680C0C0C0C0E0E0F0F0F8F8FCFEFF3C30, 66
1030 DATA 010202020301010909090909090908
06000000008000000000000000000030, 76
9999 DATA ¥,¥
```

行10～50は前ページのリスト3とおなじものを使用している。この部分での役目は、スプライトパターンとスプライトの色を定義することだ。

行60では、自機のX座標用の変数Zを設定している。

行70は、このリストのメインルーチンの部分で、まず、STICK関数でカーソルキーの状態を調べ、それにより自機のX座標を計算し、自機のスプライトを表示している。表示しているスプライトは、CCビットが0のパターンだけだが、3枚全部が移動するのだ。

※付録ディスクに収録してあります。ファイル名：LIST－4. SB3

■リスト5 自機の傾きの表現

```
60 S(3)=3:S(7)=6:Z=120:P=0
70 S=STICK(0):Z=Z+(S=3)*(Z<240)*5-(S=7)*
(Z>0)*5:IFP<>S(S)THENP=S(S):PUTSPRITE1,(
Z,190),,P+1:PUTSPRITE2,(Z,190),,P+2
80 PUTSPRITE 0,(Z,190),,P:GOTO70
1040 ' ジキ (ミギムキ ノ パターン)
1050 DATA 000000000101010101010101010101
0580C04040C000002020202030303 8B0A0, 1
1060 DATA 00000101020202020A0A0A1A3A7A1B
0380C0C0C0C04040606060607070783060, 66
1070 DATA 010302020000404040404040404040 4
0300000000C08080808080808080804060, 76
1080 ' ジキ (ヒダリムキ ノ パターン)
1090 DATA 000000000002020202020202020200
058040400040404040505058585C5ED8A0, 1
1100 DATA 000000000301010101010101010101
0380C0C0C080A0A0A0B0B0B8B8BCBE3860, 66
1110 DATA 01030303030000004040404 0C0C1C0E
03000000000000000000000000000060, 76
```

リスト4にこのリスト5を追加・修正すると、自機の移動方向により表示されるスプライトパターンが切り換わり、自機の傾きを表現できるようになる。自機の移動方向は、カーソルキーの入力が左か右かで決まるので、あらかじめそれぞれの方向に傾かせたパターンを作っておき、入力が変化したときに表示を切り換えるようにしている。配列変数S(n)と変数Pの使い方がポイントだ。ここでは3つの表示パターンとも、おなじ色データで表示できるので、表示するスプライト面番号を変えたり、色定義をやりなおさなくてもすむのだ。

※付録ディスクに収録されている、LIST－4. SB3をロードしてMERGE"LIST－5. SB3"を実行すると追加・修正できます。

■リスト6 ミサイルの発射と移動

```
60 S(3)=3:S(7)=6:X=0:Y=0:Z=120:P=0:Q=0
80 PUTSPRITE 0,(Z,190),,P
90 IFQTHENY=Y-8:PUTSPRITE9,(X,Y),,9:IFY<
-16THENQ=0
100 IFQ=0ANDSTRIG(0)THENQ=1:X=Z:Y=174:PU
TSPRITE9,(X,Y),,9
110 GOTO70
1120 ' ミサイル -1
1130 DATA 04040404040404040404040E150E15
04202020202020202020202070A870A820
1140 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F0B0E0F28282828
28
```

さらにこのリスト6を加えると、スペースキーでミサイルが発射できるようになる。行60にミサイルの座標と発射フラグの設定を追加し、行90でミサイルが発射されていれば移動・表示し、画面外に出たかの判定をしている。行100ではSTRIG関数でミサイル発射判定をし、発射するなら座標などを設定し表示する。

ミサイルの色データで、噴射部分はICビットを1にして衝突判定しないようにしてあるのがポイント。

※リスト5の部分に記された方法でリスト4と5を合わせたものに、MERGE"LIST－6. SB3とすれば追加・修正できます。

衝突判定などの工夫

スプライトを登場キャラクタをして扱う場合、とくにスプライトモード2ではいろいろな工夫をすることができる。

ミサイルの噴射部分は衝突判定をしないとか、もっと基本的な部分では、キャラクタとキャラクタがぶつかったときに割りこみを発生させてくれること。

これは、とくにシューティングゲームなどでは有効で、文字やグラフィックを使ったキャラクタでは得られない特典だ。

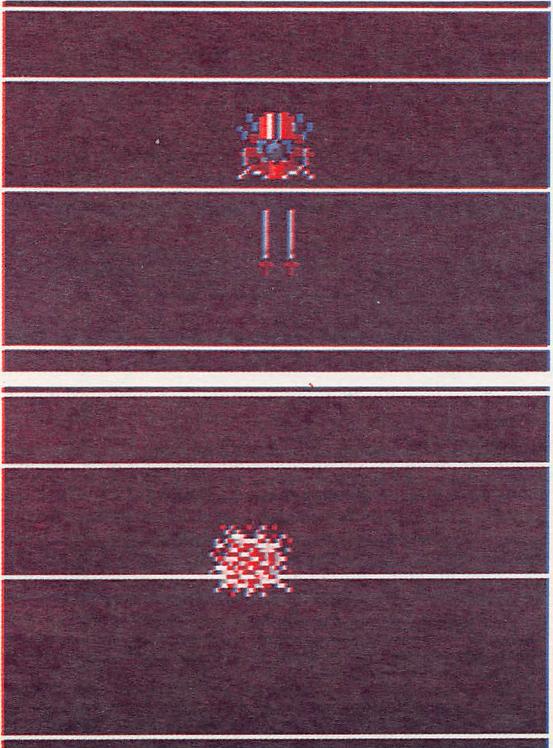
■衝突判定とは

スプライトの衝突判定による割りこみとは、リスト7のようにあらかじめおまじないをしておけば、スプライトとスプライトが重なったときに、特定の行を呼び出してくれるというものだ。だから、いちいち座標を調べなくてもいいし、ちゃんとドットとドットが重ならないと割りこみはかからない。

割りこみがかかったときに呼び出される行(割りこみサブという)では、リスト8のようにどのスプライトとどのスプライトが衝突したか判定したり、状況によっての処理を行う。今回のシューティングゲームでは衝突は2つのパターンしか起こらない。自機と敵の衝突か、もしくは敵とミサイルの衝突だ。

リスト9のように処理を設け、ゲーム中にICビットを1にしたり0にしたりすると、無敵などの効果が得られる。ICビットが1のときは、そのスプライトとほかのスプライトが重なっても、衝突判定を行わないので割りこみがかからないのだ。

敵が爆発すると、爆発のパターンになるが、このゲームではただの煙の固まりと考えているので、このスプライトには全体にICビットが1になっていて、自機やミサイルが重なってもなにも起こらない。

あまりおもしろいゲームにはならなかったが、敵や自機、ミサイルのパターンをオリジナルのものに変えたり、自分なりの改良を加えてみてほしい。

◎敵とミサイルがぶつかる寸前の写真。ちょっと見た目ではなんかの甲虫に似ているが、いちおう敵の宇宙船という設定になっているのだ

◎敵とミサイルがぶつかった直後の写真。敵が爆発のパターンに変わり、ミサイルは消えた。これに自機やミサイルが当たってもなにも起こらない

■リスト7 スプライト衝突割りこみの定義

```
50 S(3)=3:S(7)=6:X=0:Y=0:Z=120:P=0:Q=0:X
X=0:YY=-20:ONSPRITEGOSUB160:GOTO150
```

これはSHOOTING.SB3のリストの一部。この行の終わりにあるON SPRITE GOSUB～というのが衝突割りこみを定義している部分。SPRITE ONという命令を実行すると、衝突割りこみがかかるようになり、～の部分に書かれた行を呼び出すようになる。

■リスト8 スプライト衝突割りこみ処理

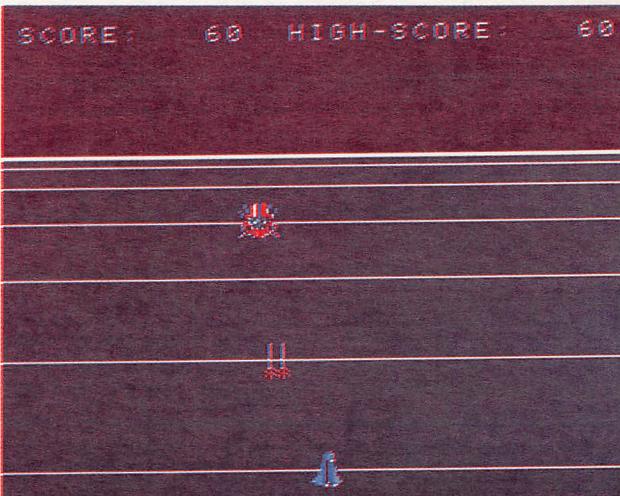
```
160 SPRITEOFF:COLORSPRITE(3)=33:IFY<175T
HENM=X:N=Y:PUTSPRITE7,(0,217):Q=0ELSEM=Z
:N=190
170 FORJ=3TO6:PUTSPRITEJ,(M,N),,J+12:NEX
T:IFN=190THEN180ELSEV=0:N=8:T=15:U=2:SC=
SC+10:IFHS<SCTHENHS=SC:GOTO200ELSE200
180 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:LI
NE(90,98)-(167,109),8,BF:LINE(89,97)-(16
8,110),15,B:COLOR10,0:FORI=93TO94:PRESET
(I,100),,TPSET:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT
190 IFSTICK(0)=1THEN40ELSE190
200 PRESET(10,2):PRINT#1,USING"SCORE:###
##  HIGH-SCORE:#####";SC;HS:RETURN
```

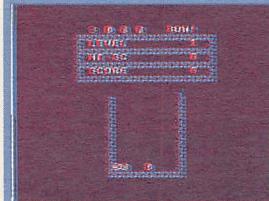
このリストの最初にあるSPRITE OFFという命令で割りこみが解除される。つぎにあるCOLORSPRITE命令で、爆発パターンのICビットを1にしているのだ。このゲームでは、自機と敵かミサイルと敵しか衝突しない。敵が自機とおなじY座標なら(変数Yは敵のY座標)自機と敵、そうでなければミサイルと敵が衝突したとわかるのだ。衝突があった位置に爆発パターンを表示し、敵と自機が衝突していたなら行180以降のゲームオーバー処理を実行する。敵とミサイルならスコアを加算し、もとの処理にもどる。衝突割りこみ処理はサブルーチンとして呼び出されるので、RETURNでもとの処理にもどる。

■リスト9 無敵などの工夫

```
100 C=CMOD7+1:COLOR=(8,C,0,0):IFGTHENG=G
-1:IFGTHEN120ELSECOLORSPRITE(0)=1:COLOR,
,1
110 IFPEEK(-1045)=251ANDSC>49THENCOLORSP
RITE(0)=33:COLOR,,2:SC=SC-50:G=9:GOSUB20
0
```

行100では敵やミサイルに使われているカラーコード8の色をパレット切り換えして点滅させている。

このゲームではスコアが50以上あれば、GRAPHキーを押したあと少しのあいだ無敵になる。ただし、スコアは−50される。パレット切り換えの次からがその無敵の処理が行われている部分で、変数Gは無敵になっている時間。0になると、自機の1枚目のスプライト面の色をICビットが0の状態に設定しなおして、周辺色を黒にもどしている。行110ではGRAPHキーの入力判定を行い、判定があれば自機の1枚目のスプライト面の色をICビットを1にして設定し、無敵になったことを示す周辺色を緑色に変えている。

【SHOOTING.SB3の遊び方】カーソルキーの左右で自機を移動し、画面上から迫ってくる敵をよけ、スペースキーでミサイルを発射し、敵を撃破するゲーム。スコア50と引換えに、GRAPHキーで一瞬無敵になれる。リプレイは上キー。

DOREMIFA. FD3

ドレミファBON!

MSX MSX2/2+RAM8K BY 蒔田茂幸

▶遊び方は35ページ

変数の意味

テキスト座標

A、B……音符の速度(以下、移動中の音符キャラ・音階名キャラを総称して音符と呼ぶ)

X、Y……音符の位置

その他の変数

C……音符の音階名コード(0〜7で順にドレミファソラシド)

D……壁フラグ(高いドのとき1)/一時変数

E……最後のレベルアップ以後に壊したブロックの数(レベルアップ判定用)

E$……エスケープシーケンス用

F……低いドのキャラクタコード

G……音符の右端通過カウンタ(11−Lからカウントダウンして0になると強制落下)

H……ハイスコア

I、J……ループカウンタ

K……連続破壊時、途中で壊した(低い)ドの数

L……レベル

M$(n)……効果音用MML

Q……連続破壊時の合計得点

S……スコア

T……スティック入力値

U……1つのブロック破壊に対する得点

V……音符の移動先のキャラクタコード

Z……音符キャラと音階名キャラの切替スイッチ

スプライトパターン番号

(面番号は0のみ)

0……音符キャラ

97〜104……ドレミファソラシド

キャラクタ

97〜103(a〜g)……ドレミファソラシ

105(i)……壁

112(p)……ブロック破壊時の効果用

プログラム解説

10〜50 プログラム初期化

10 画面初期化/整数型宣言/スプライトジェネレータテーブルアドレスの変更/画面再初期化/プログラム定数の定義/効果音/お待たせメッ

```
10 SCREEN,0:COLOR15,1,1:DEFINTA-G,I-P,V-
Z:KEYOFF:BASE(9)=BASE(7):SCREEN1,,0:WIDT
H32:E$=CHR$(27)+"Y":PLAY"SM15000L2O4CDEF
GABO5C":PRINTE$"((・ ドレミファ  BON! ・":PRIN
TE$"+&PLEASE WAIT A MINUTE"
20 FORI=727TO256STEP-1:V=VPEEK(I):V=(VAN
D224)OR(VAND63)¥2:VPOKEI,VORV¥2OR(224AND
V¥4):NEXT
30 FORI=0TO7:SPRITE$(ASC(MID$("abcdefgh"
,I+1,1)))=MID$("~。」オゥ・。~~°°°ンロヌ~~マもマも°て~
~ぁららむへロ~~ススンんろヌ~~テ"+CHR$(255)+"♥んろヌ~~ゅんゅ
んろぁ~"+CHR$(0)+"ソソそ"+CHR$(0)+"ろろも",I*8+1,
8):NEXT:SPRITE$(0)=CHR$(&H8)+CHR$(&HC)+C
HR$(&HA)+CHR$(&H9)+"qれりp"
40 FORI=0TO1:D=ASC(MID$("ip",I+1,1))*8:F
ORJ=0TO7:VPOKED+J,VAL("&H0"+MID$("00BFBF
9F00FBFBF3248009500A900124",I*16+J*2+1,2
)):NEXT:NEXT:VPOKE8198,&H91:VPOKE8199,&H
91:VPOKE8205,&H74:FORI=0TO12:PRINTE$"7
":NEXT
50 FORI=2TO8:LOCATE7,I:PRINTSTRING$(18,"
i"):NEXT:L=1:F=97:C=RND(-TIME)*8:FORI=0T
O5:READM$(I):NEXT
60 PRINTE$"!2iiiiiii":FORI=11TO22:LOCATE
11,I:PRINTSTRING$(10,"i"):NEXT:PRINTE$"!
)"SPC(7):GOSUB150:X=11:Y=10:A=1:B=0:Q=0
70 FORI=0TO3:LOCATEI*2+9,1:PRINTMID$("ab
cd",I+1,1):PLAY"SM3000L4O4"+MID$("CDEF",
I+1,1):FORJ=0TO500:NEXTJ,I:PRINTE$"!2ppp
pppp":PLAY"S12M150C":FORI=0TO800:NEXT:PR
INTE$"!2 BON!  ":PRINTE$"--1991.7":PRINT
E$"//BY":PRINTE$"1,S.MAKITA":FORI=0TO150
:GOSUB150
80 T=STICK(0):L=L-(T=7)*(L>1)+(T=3)*(L<9
):IFSTRIG(0)THENS=0:G=11-L:FORI=10TO21:L
OCATE12,I:PRINTSTRING$(8,32):NEXT:GOTO90
ELSENEXT:GOTO60
90 PLAY"SM15000O4L2"+MID$("C  D  E  F  G
  A  B  O5C",C*3+1,3):U=L*.5:Z=0:K=0:IFC
=7THEND=1:GOSUB150ELSED=0:GOSUB150
100 FORI=0TO200:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" ":
PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),7,(F+C)*Z:IFX>19T
HENX=11:G=G-1:GOTO90ELSEIFX>11AND(STRIG(
0)ORG<1)THENA=0:B=1:Z=1:G=11-L:IFG<1THEN
G=1
110 X=X+A:Y=Y+B:V=VPEEK(6144+X+Y*32):IFV
>96THENIFV=F+CTHEN120ELSELOCATEX,Y-1:PRI
NTCHR$(F+C+D):IFY=11THEN140ELSEX=11:Y=10
:A=1:B=0:Z=0:S=S+Q:Q=0:C=RND(1)*8:IFE>9T
HENL=L+1:E=0:PLAYM$(3):G=11-L:IFG<1THENG
=1:GOTO90ELSE90ELSE90ELSE100
120 IFQ>0ANDV=97THENIFK=0THENK=1ELSEK=2
130 U=U*(2+K):PRINTE$")+"USING"*########
*";Q+U:PRINTE$"*+"USING"*#########*";U:Q=
Q+U:PLAY"S8M800L4"+M$(K)+MID$("CDEFGAB",
C+1,1):LOCATEX,Y:PRINT"p":C=(C+1)MOD7:E=
E+1:FORI=0TO1500:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE11
,9+I:PRINTSPC(10):NEXT:GOTO100
140 FORI=15TO17:LOCATE11,I:PRINTSPC(10):
NEXT:PRINTE$"0+GAME  OVER":PLAYM$(4),M$(
5):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:H=S-(H>S)*(
H-S):L=1:PUTSPRITE0,(0,209):PRINTE$"*,"S
PC(8):GOTO60
150 PRINTE$"#("USING" LEVEL          ## ";L
:PRINTE$"%("USING" HI-SC######### ";H:PR
INTE$"'("USING" SCORE######### ";S:RETUR
N
160 DATA "O4","O5","O6","SM10000O5L64FGA"
,"SM15000O4L16FBAGAGFEC2.","SM15000O3L4D
EC2."
```

注意:このプログラムはスプライトジェネレータテーブルアドレスを書き換えているため、実行後、他のプログラムを実行すると、文字やスプライトが正しく表示されない可能性があります。このプログラムの実行後、他のプログラムを実行する場合はいったんリセットするか「BASE(9)=14336」を実行してください。

〈ファンダムニュース/読者アンケート12月号集計結果発表〉12月号のファンダムBEST5/ 5位はモンスターの頭上でぴょんぴょん跳ねるようにして戦う「キック・バトル」。4位は温泉を掘りあてるパズルゲームの「温泉紀行」。3位は冒険心がくすぐられた「どうくつたんけん」。2位は「熊王」。みんなは最後まで勝ち抜けたかな? そして1位はわたし自身、仕事を忘れて熱中しまくった「タコ&イカ〜出現/ イカゴースト編」だ。(ち)

セージ
20 太文字処理の一種(数字・英大文字・一部の記号)
30 パターンジェネレータテーブル兼スプライトジェネレータテーブル書き換え(97～104)/スプライトパターン定義(0)
40 パターンジェネレータテーブル書き換え(105、112)/カラーテーブル書き換え/お待たせメッセージ消去
50 パラメータ表示部の壁を描く/変数初期化/プログラム定数定義/乱数初期化
60～80 ゲーム初期化
60～70 タイトルデモ/次の音符初期化で行うべき変数初期化
80 スティック入力/レベル変更/トリガー判定と処理/ループ
90 次の音符初期化(効果音/変数初期化)
100～130 メインループ
100 ディレー/ブロックを壊したときの前のブロックの消去/音符の表示/音符の右端通過判定と処理/トリガー判定・強制落下判定と落下のための変数初期化
110 音符の座標更新/ブロックにぶつかったか判定/同じ音にぶつかったか判定/ブロックの表示/ゲームオーバー判定/スコア更新と次の音符のための変数初期化/レベルアップ判定と処理
120～130 同じ音にぶつかったときの処理
140 ゲームオーバー
150 パラメータ表示サブ
160 効果音データ(行50で読みこみ)
(ANTARES)

プログラマからひとこと

5日で採用

☆2度目の採用ありがとうございます。投稿してから5日で採用通知がきたので驚きました。そういえば封をしてあったテープがはがれそうでしたよ。このゲーム、文字との衝突判定がわかって何か月かしたころ、テトリス系のゲームが作りたいと思ったときに作ったゲームです。奇妙なタイトルとゲームオーバー時の音が気に入っています。下から「ミレドシラソファミレドシ」とならべると高得点が得られるでしょう、きっと。最高得点は49万5816点です。暇があったらこの得点に挑戦してみてください。ところで神戸のポートタワーを知っているだろうか。そこへ行けば不幸のベンチと遭遇することができるだろう。ではまた。☆

蒔田茂幸 千葉・16歳

JOUSHOU. FD3

上昇気流

MSX MSX2/2+RAM8K BY 村林恒

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

B、C……弾の座標
V……上昇気流のX座標(Y座標は167に固定)
X、Y……ボールの座標

その他の変数

A……的配置時の的の位置
E……スコア
G……トリガー入力用
H……ハイスコア
I……ループ用
L……入力フラグ(トリガーの連続防止用)⇒入力がなければ0、入力があれば1になる
M……弾の発射フラグ⇒0=発射していない、1=発射中
O……ラウンド数
Q……上昇気流のX座標増分(−4か4の値)
R……乱数初期化用/ボールのX座標増分(−8～8の値)
S……スティック入力用
T……的の残り数
U……ボールのY座標増分(−4～4の値)
ZY……弾の発射時のY座標⇒スコア計算に使用

プログラム解説

1 初期設定
●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●乱数初期化●表示文字数設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●背景色設定
2 ゲーム前設定
●前景色、周辺色設定●ラウンド数更新●ボールの座標と増分、上昇気流のX座標と増分初期化●弾用フラグ初期化●的の数設定●スコア表示●PSGレジスタ設定
3 的の配置
●的配置ループ開始●的の位置設定●的の配置判定⇒①【的の位置が空白でないなら配置不可】やり直す ②【的の位置が空白なら配置可】的の表示/配置ループ閉じ/ラウンド数表示
4 ボール移動
●スティック、トリガー入力受け付け●ボールのX座標増分、座標計算●ボールのY座標増分更新●ボールのY座標増分調整判定⇒【増分が5なら】増分を4に設定
5 ボール表示と上昇気流の移

プログラマからひとこと

笑われた理由

やっと採用されました。このゲームは同時に送った3本のなかでいちばん自信のなかったものなのでよけいうれしいです。では自己紹介をします。市立三内中学校3年3組14番、部活はやっていません。文化祭の開催式のとき、ステージに登場してきて、大笑いされた人ですよ。これを読んでいる三内中の人は、なぜ私が笑われたのか教えてください。それからわたしは相撲ファンです。頑張れ舞の海、貴ノ浪。旭富士はもうだめだから、これからの青森県力士に期待しています。話は変わって、スーパー付録ディスクはよいですね。これまでは長いプログラムを見ても、打ちこむ気がしなかったのですが、これでどんな長いものでもすぐ遊べてたいへんよいです。あとは書くことがないのでこのへんで終わりたいと思います。このゲームを楽しいと思ってくれる方がいたら幸いです(くだらないと思った方はすみません)。

村林恒 青森・15歳

〈ファンダムニュース/ここだけの話①〉去年の12月15日に東京パーンで開催された電遊フェスティバルに行ってみた。会場ではAVフォーラムで常連のふらっとまあしゅや、ふらわあ等と話す機会があったり、付録ディスクにエラーが出るという質問を受けたりと、読者とコミュニケーションをとってきたよ。その日、「JUMPERの挑戦」のトーナメント戦が行われた。私も参加したかったが、あまりにもレベルが高く参加は辞退。ああ残念。(ち)

動・表示
●ボールのY座標計算●ボール表示●上昇気流のX座標計算●上昇気流表示●上昇気流の増分判定⇨【X座標が画面の端なら】増分を反転

6　弾発射判定
●弾発射判定⇨【トリガー入力があり、入力フラグが0で弾が発射されていなければ発射】入力フラグ設定／弾発射フラグ設定／弾の座標設定、Y座標保存

7　弾移動・表示／命中判定
●弾が発射されているか判定⇨【弾発射フラグが1なら】弾のY座標計算／弾の表示／はずれ判定⇨①【弾が画面下にあれば】弾消去／弾発射フラグ初期化　②【弾が画面下までいっていなければ】弾の命中判定⇨【弾の位置に的があれば】スコア加算／効果音／的の数更新／的の残骸表示／弾消去／弾発射フラグ初期化／スコア表示

8　クリア判定／トリガーの連続入力防止処理
●ラウンドクリア判定⇨①【的の数が0ならクリア】行12へ飛ぶ　②【クリアでなければ】トリガー入力の終了判定⇨【入力フラグが1でトリガー入力がなければ】入力フラグ初期化

9　ボール上昇
●ボールが上昇気流にのったか判定⇨【ボールと上昇気流のX座標が範囲内なら】ボールのY座標増分更新／ボールのY座標増分調整判定⇨【増分が−5なら】増分を−4に設定

10　ゲームオーバー判定

11　行4へ飛ぶ

12　クリア処理
●クリアメッセージ表示●時間待ち●画面消去●スコア加算●行2へ飛ぶ

13〜15　ゲームオーバー処理
●ハイスコア判定⇨【スコアがハイスコアより大きければ】ハイスコア更新／メッセージ表示●ハイスコア表示●ゲームオーバーメッセージ表示●STOPキー入力待ち(STOPキーを押した状態にする)●ラウンド数初期化●スコア初期化●画面消去●行2へ飛ぶ

補足

行4と行9の最後のほうの、変数Uの計算と調整は、行9にまとめたほうがいいだろう。そうすれば行5のはじめにボールのY座標計算がはみ出さなくてすむなど、行ごとの役割もはっきりする。

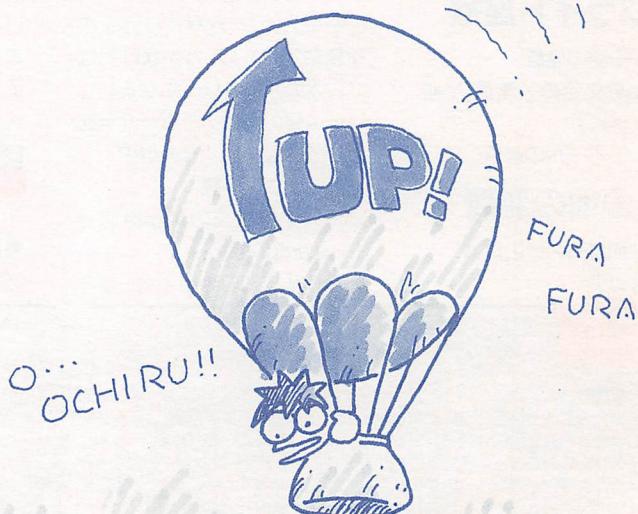
行7の弾の命中判定は、的のY座標が固定されているので毎回判定する必要はなく、弾が的と同じ程度の高さになったら判定すればいい。そうすれば命中判定もX座標だけでできる。

ゲームオーバーになったあとでは、画面は消去しているが、スプライトはそのままなので、弾が画面に残っていたりすることがある。KEYOFFが入っていないなど、気配りが足りないように思われる。

最後にSTOPキーでのリプレイはなるべくさけてほしい。グラフィック画面などではいつ押したらいいかわかりにくいし、押しそこなうとプログラムを停止させたままになってしまいかねない。　(MORO)

```
1 SCREEN1,0:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):WIDTH
32:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("3C72F9FDFFFF7E3C0000183C3C180000182442
81E724243C",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO15:VP
OKE768+I,VAL("&H"+MID$("18245A5A24181818
08A1144422981818",I*2+1,2)):NEXT:COLOR,1
2 COLOR3,,5:O=O+1:R=0:X=125:Y=16:U=1:V=8
:Q=4:M=0:L=0:T=O+1:LOCATE1,1:PRINT"SCORE
"E:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND0,0:SOUND7,0
3 FORI=1TOT:A=RND(1)*28+2:IFVPEEK(6784+A
)<>32THENI=I-1:NEXTELSELOCATEA,20:PRINT"
`":NEXT:LOCATE1,0:PRINT"ROUND";O
4 S=STICK(0):G=STRIG(0):R=R+(S=7ANDR>-8)
-(S=3ANDR<8):X=X+R:U=U+1:IFU=5THENU=4
5 Y=Y+U:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:V=V+Q:PUTS
PRITE1,(V,167),9,2:IFV>240ORV<8THENQ=-Q
6 IFG=-1ANDL=0ANDM=0THENL=1:M=1:B=X:C=Y:
ZY=Y
7 IFM=1THENC=C+8:PUTSPRITE2,(B,C),3,1:IF
C>180THENPUTSPRITE2,(255,211),0:M=0ELSEI
FVPEEK(6144+(B+4)¥8+((C+4)¥8)*32)=96THEN
E=E+(170-ZY)¥10:SOUND12,5:SOUND13,0:T=T-
1:LOCATE(B+4)¥8,(C+4)¥8:PRINT"a":PUTSPRI
TE2,(255,211),0:M=0:LOCATE1,1:PRINT"SCOR
E"E
8 IFT=0THEN12ELSEIFL=1ANDG=0THENL=0
9 IFABS(X-V)<10THENU=U-2:IFU=-5THENU=-4
10 IFY<0ORY>180ORX<8ORX>240THEN13
11 GOTO4
12 LOCATE10,0:PRINT"CLEAR!":FORI=1TO1000
:NEXT:CLS:E=E+O*9:GOTO2
13 IFE>HTHENH=E:LOCATE1,3:PRINT"GREAT!!"
14 LOCATE1,2:PRINT"HIGH";H
15 LOCATE11,15:PRINT"GAME OVER":POKE-869
,1:O=0:E=0:CLS:GOTO2
```

〈ファンダムニュース／ここだけの話②〉1月15日の「8時間耐久マルチプレイ大会」にファンダム班の私はヘルプとして、この大会に参加した。見ず知らずの参加者どうしがペアを組んでプレイするため、暗い雰囲気の大会になるのではないかと心配をしていたが、いきなりボルテージが上がり、最後まで盛り上がったまま大会は終了した。ゲームはわからずとも参加者を見ているだけで楽しめた1日だった。(ち)

SHINSOKU. FD3

しん・そくどくほう

MSX MSX2/2+RAM8K BY ひろ

▶遊び方は36ページ

変数の意味

A$、B$……スプライト定義用
K、I……ループ用
A、B……本のページ数
N、M……スプライトパターン切り換え用

プログラム解説

①初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●1行の表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●スプライト定義用ループ●スプライトパターンデータ読みこみ●スプライトパターン定義●机の色設定(VPOKE)●本のページ数定義●タイトル表示●机表示ループ

②ページ数判定

●プレイヤー両方の残りページ数表示●どちらかのページが0になったら行6へ

③プレイヤー1の入力

●スペースキーを押していなければスプライトパターンNを0に●その直後にスペースキーを押せばNを1にして、残りページ数(A)を1減らす

④プレイヤー2の入力

●Aボタンを押していなければスプライトパターンMを0に●その直後にAボタンを押せばMを1にして、残りページ数(B)を1減らす

⑤スプライト表示

●プレイヤー両方のスプライトパターン(N、M)をスプライト面の指定位置に表示●行2へ

⑥勝利判定

●プレイヤー1、2が引き分けの場合⇒行7へ●どちらのプレイヤーが勝ったか表示

⑦リプレイ

●ゲーム再開処理(Bボタンで再開)

⑧スプライトデータ

●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)　(がまこ)

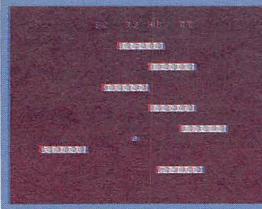
```
1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH28:KEYOFF:F
ORK=ØTO1:FORI=1TO28:READA$:B$=B$+CHR$(VA
L("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(K)=B$:B$="":NEX
T:VPOKE82Ø8,&HBA:A=9:B=9:LOCATE8,8:PRINT
"しん・そくど゛くほう":FORI=14TO16:LOCATE8,I:PRINT
STRING$(1Ø,"◆"):NEXT
2 LOCATE1Ø,1Ø:PRINTA;B:IFA=ØORB=ØTHEN6
3 IFNOT(STRIG(Ø))THENN=Ø:IFSTRIG(Ø)THENN
=1:A=A-1
4 IFNOT(STRIG(1))THENM=Ø:IFSTRIG(1)THENM
=1:B=B-1
5 PUTSPRITEØ,(94,87),7,N:PUTSPRITE1,(124
,87),9,M:GOTO2
6 IFA=BTHEN7ELSELOCATE7,6:PRINT"PLAYER";
(A<B)+2;"WON!"
7 IFSTRIG(3)THENRUNELSE7
8 DATA 1F,3F,3F,35,35,35,1F,2Ø,7F,5F,EØ,
FF,,,,,,8Ø,8Ø,8Ø,8Ø,8Ø,,8Ø,CØ,4Ø,EØ,EØ,1
F,3F,3F,3A,3A,3A,1F,2Ø,3C,1D,E2,FF,,,,,,
8Ø,8Ø,8Ø,8Ø,8Ø,,6Ø,8Ø,,EØ,EØ
```

プログラマからひとこと

なんでこんなのが

……なんでこんなのが採用されたんだろう。ゲームの内容も内容だが、プログラムのほうもこれまたひどい。きっと編集部の人はこのプログラムをバカにするために採用したにちがいない／　きっとそうだ!!

ひろ　岡山・17歳　　※速読キャラがかわいかったからです(編集部)

〈ファンダムニュース／いじわるファンクションコール①〉2月号「ちえ熱ののせちゃえいれちゃえ」で掲載した「The Palace of Monsters」のプログラムに間違いがあると作者のひろクンから手紙がきた。行280の最後のほうにある「M＝0ELSE130ELSE140」を「M＝0：GOTO140ELSE130ELSE140」にすればいいとのこと。あと、ウエイト画面のときの「Prease」は、「Please」が本当でした。

JUMPING SLIME ジャンピング・スライム

MSX MSX2/2+RAM8K BY J

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スライム関係

A……移動増分
P……現在のアニメパターン番号
X、Y……現在の座標

その他の変数

B……画面のスクロール用
H……ハイスコア用
I……ループ用変数
J……ジャンプ用カウンタ
K……スコア用
R……乱数の初期化用
S……スティック入力用

■ユーザー定義関数

FNA……X、Yで指定される座標のVRAMを調べる

プログラム解説

① 初期設定

●画面モードの設定●変数型宣言●スプライトパターン定義●キャラクタ色の指定●ユーザー定義関数の定義

② 変数初期化

●乱数の初期化●インターバル割りこみ先の指定●変数初期化●ゲーム画面の作成

③ メイン部

●スライムのアニメーション番号を求める●スライムの表示●スティック入力●座標増分を求める●X座標の更新●ジャンプが可能か判定⇨可能ならスライムの下がブロックか判定⇨ブロックならばジャンプ用カウンタを初期化／Y座標を調整／効果音●スライムの下が空白ならばY座標の加算●ジャンプ中ならY座標を更新する●ジャンプ用カウンタの更新●ジャンプ中のスライムの下がブロックか判定⇨ジャンプ用カウンタの初期化

④ ゲームオーバー？

●画面外へはみ出していないか判定⇨画面外ならばゲームオーバーへ

⑤ 塔を登る

●インターバル割りこみの禁止●スクロールカウンタの更新●得点の加算●ハイスコアの更新●スコアの表示●塔のスクロール●スクロール後のY座標の更新●スライムの表示●ブロックを表示するか判定⇨ブロック表示●インターバル割りこみを許可

⑥ リプレイ

●インターバル割りこみの禁止●ゲームオーバー●リプレイ処理

補足

最近の投稿に多いのだけど初期設定部でKEYOFFをしていなかったので、処理を追加しておきました。画面数がぎりぎりで入らないという場合以外はできるだけKEYOFFを入れ忘れないようにね！（にゃん☆）

プログラマからひとこと　あの手のゲームは

やったー。2度目のJです。このゲームはあまりにも内容が単純なので採用されるか心配だったんでよかったです。しかし、もう1つのテトリスもどきゲームはどうなったのだろう。やはり、あの手のゲームはもう時代遅れだろうか。ところで、今日、期末テストが終わった。まあ、それがどうしたといわれると困るんだが。それで今、前作「どうくつたんけん」の続編のようなものを作っています。前作は、パズルのようなところが多かったんで、今度は、アクションを重視しました。採用されないかもしれないけどよろしく。

J　大阪・13歳

```
1 SCREEN1,Ø:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(Ø)=CHR$(Ø)+CHR$(Ø)+CHR$
(24)+"~ロ■テ~":SPRITE$(1)=STRING$(5,CHR$(Ø
))+"<ロ~":SPRITE$(2)="<Z<<~テ~<":VPOKE82Ø8
,239:DEFFNA=VPEEK(6176+X¥8+(Y¥8)*32)
2 R=RND(-4):ONINTERVAL=14GOSUB5:A=Ø:J=Ø:
X=8Ø:Y=-24:B=Ø:K=-2Ø:FORI=ØTO19:GOSUB5:N
EXT
3 P=-(J>18)-2*(J<15ANDJ>11):PUTSPRITEØ,(
X,Y),3,P:S=STICK(Ø):A=A-(S=7)*(A>-9)+(S=
3)*(A<9):X=X+A:IFJ=ØTHENIFFNA=133THENJ=2
1:Y=(Y¥8)*8:SOUND8,16:SOUND7,252:SOUND1,
1:SOUND12,3Ø:SOUND13,Ø:SOUNDØ,1ØØ:ELSEY=
Y+8ELSEY=Y-J+11:J=J-1:IFFNA=133THENJ=Ø
4 IFY>212ORX<ØORX>255THEN6ELSEGOTO3
5 INTERVALOFF:B=B+1:B=B+(B=3)*3:K=K+1:H=
H-(K>H)*(K-H):LOCATE1Ø,Ø:PRINTUSING"SC #
## HI ###";K;H:LOCATEØ,1:PRINTCHR$(27)+"
L":Y=Y+8:PUTSPRITEØ,(X,Y),3,P:IFB=ØTHENL
OCATERND(1)*26,1:PRINT"●●●●●●●":INTERVALO
N:RETURNELSEINTERVALON:RETURN
6 INTERVALOFF:LOCATE1Ø,1:PRINT"GAME  OVE
R !!":PLAY"V15O4L8T255GFEDFEDCDCO3BAG2":
FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:CLS:GOTO2
```

〈ファンダムニュース／いじわるファンクションコール②〉2月号に掲載した「トランペットの調べ」(38ページ)でアメリカ国歌の曲名が間違っていると、千葉県のいかたこくらげクンから指摘がありました。本文中では「星条旗よ永遠なれ」となってますが、本当は「星条旗」です。大変申し訳ありませんでした。また、いかたこくらげクンが言うには「〜永遠なれ」のほうはJ.P.スーサの作曲した行進曲(マーチ)だそうだ。

MIRACLES. F3

MIRACLE SHOT!! ミラクル・ショット

MSX MSX2/2+RAM8K BY In the sky.

▶遊び方は38ページ

変数の意味

プレイヤー関連

C……スプライト番号
F……ジャンプ用
G……ドリブルシュートの権利
L……プレイヤー数
PX、PY……プレイヤーの座標
X……ドリブル時のX増分
Y……ジャンプ可能な高さ

ボール関連

A……ショットの区別用
B……ショット後のボール移動回数
BX、BY……ボールの座標
D……ドルブル時のボール上下移動用
P……ドリブルの移動量
SX、SY……ショット時のボールX、Y移動用

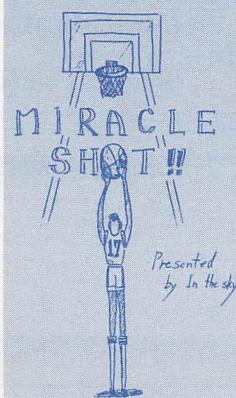
その他の変数

E……ゴールのフラグ／スプライト面番号
E$……エスケープシーケンス用
H、I、J……ループ用
HS……ハイスコア
K……カウント(プレイする回数)
R……乱数の初期化用
S……スティック入力用
S$……スプライトパターン定義用
S(n)……各プレイヤーのスコア
T……ウェイト用
W……プレイヤー番号

プログラム解説

10 画面初期設定／乱数の初期化／変数型宣言／スプライトパターン定義／エスケープシーケンスの設定／スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)
20 カウント入力／プレイ人数の入力／それぞれの値範囲チェック
30 ゲーム画面の作成／PSG初期設定
40 ハイスコアの更新／スコアの初期化
50 スコア計算／勝者判定／勝者の表示／リプレイ処理
60 スコア類の表示／変数初期設定
70 スティック入力／プレイヤーの移動／トリガー入力
80 ショット判定／トリガー入力処理
90 ドリブル処理
100 プレイヤー、ボールの表示
110 ボールの座標を更新
120 ドリブル時のプレイヤー移動／座標判定／ジャンプ処理
130 ジャンプ時のプレイヤー移動／トリガー入力処理
140 ショットされたボールの移動増分計算／ボール座標の更新
150 スティック入力／ショットされたボールの移動
160 ボールが地面についているかの判定／ウェイト
170 ゴール判定／ゴール処理／効果音
180 リング(ゴール)に当たったか判定／跳ね返り処理／効果音
190 トリガーの連続入力の防止 (にゃん☆)

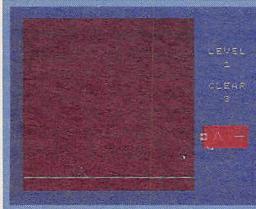
プログラマからひとこと

新人賞をとった気分です

初投稿で初採用、これはうれしい。歌手でいったら、新人賞をとった気分です(とったことないけど)。とても緊張してるのでこのコメントも辞書片手に原稿用紙に下書きしました。プログラムのほうはレベルが低いし、まちがいだらけ(ハイスコアの#が1つたりない)。199までカウントを選べるけど僕はいつも5カウントでやっとります。僕のハイスコアはまだ20しかいっとらんです。このゲームはバスケで友だちとシュートの競争をしてたとき思いつき、少々ルールを味付けしてみました。最初はリングにあてるだけでも難しいけど、何度も挑戦してください。それから、ドリブルシュート時はダンクっぽいのもできるのでやってみてください。気持ちいいです。長々書きつづりましたが、こからもIn the skyをよろしくおねがいしますです。

In the sky 千葉・16歳

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,1,6:WIDTH32:KEYOFF:
R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:FORI=1TO4:READS$:
SPRITE$(I)=S$:NEXT:E$=CHR$(27)+"Y":G=3:D
ATA♣ニ!ェT(T(,ココ!8((((,88~ケ($DD,pりりりp
20 INPUT"なんカウントやるの(1-199)";K:INPUT"1にんor
2にん";L:CLS:IFK>199ORK<1ORL<1ORL>2THEN20
30 PUTSPRITE3,(200,80),11,1:PRINTE$"(8┌─
─┐"E$")8|┌┐|"E$"*8└┴┴┘"E$"6(/"E$"6:/":SO
UND6,30:SOUND7,55:SOUND11,30:SOUND8,16
40 HS=HS-(HS<S(W))*(S(W)-HS):S(0)=0:S(1)
=0:FORH=1TOK:FORJ=0TOL-1:GOTO60
50 PUTSPRITEE,,,0:S(J)=S(J)-(E=4)*A:IFA=
GORA=2THENNEXTJ,H:IFS(0)=S(1)THEN40ELSEW
=1+(S(0)>S(1)):PRINTE$"($WIN PLAYER";W+1
:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOTO30
60 PRINTE$" #HISCORE";USING" ## COUNT###
";HS;H:PRINTE$"!#1PSCORE";USING"### 2PSC
ORE###";S(0);S(1):PY=167:PX=50:D=2:BY=17
0:P=0:A=3-(G=2)*(A=3):G=3:F=5:E=2
70 S=STICK(J):PX=PX-(S=3ORPX<0)*2+(S=7OR
PX>50)*2:GOSUB90:IFSTRIG(J)ANDA=2THENGOS
UB190:GOTO120ELSEIFS<>1THEN70
80 IFSTICK(J)<>1THENBY=170:D=2:GOTO70ELS
EGOSUB110:IFSTRIG(J)=0ORA=2THEN80ELSE140
90 D=D+(BY=176)*4-(BY=168)*4:BY=BY+D:BX=
PX+14:C=3
100 PUTSPRITE1,(PX,PY),15,C:PUTSPRITEE,(
BX,BY),6,4:RETURN
110 BX=PX+2:BY=PY-10:C=2:GOTO100
120 X=(P/10)+6+RND(1)*3-1:P=P+X:PX=PX+X:
GOSUB90:IFPX>200THENGOSUB190:GOTO50ELSEI
FSTRIG(J)THENGOSUB190:Y=165-X*3ELSE120
130 PY=PY-F:F=F+(PY<Y)*10:IFPY>167THEN50
ELSEGOSUB110:IFSTRIG(J)=0THEN130
140 B=1:SY=26+(A=2)*10+RND(1)*3:SX=7+(A=
2)*8+RND(1)*3:BX=PX+2:BY=PY-10
150 S=STICK(J)*-(E=2):B=B+1:BX=BX+SX-(S=
3)*3+(S=7)*2:BY=BY-SY+B*2
160 IFBY>190THEN50ELSEGOSUB100:FORT=0TO4
0:NEXT:IFBY>77ORBY<66THEN150
170 IFBX<204ANDBX>200THENSX=0:SY=B*2:PUT
SPRITE2,,,0:SOUND12,150:SOUND13,0:G=2:E=
4:GOTO150
180 IFBX<208ANDBX>196THENSX=4:SY=B*2+9:S
OUND12,7:SOUND13,0:G=2:GOTO150ELSE150
190 IFSTRIG(J)THEN190ELSERETURN
```

●1月号ソフトプレゼント当選者 ①「ロイヤルブラッド」=〈福井県〉福岡義則〈埼玉県〉遠藤貴訓〈福岡県〉吉田誠／②「幻影都市」=〈岩手県〉菊地透〈神奈川県〉北條剛〈大阪府〉今村淳男／③「戦国ソーサリアン」=〈福井県〉辻健太郎〈埼玉県〉須永俊樹〈徳島県〉山下泰史／④「スーパー上海ドラゴンズアイ」=〈石川県〉中村佳央〈長野県〉須田貴広〈茨城県〉富岡清

TOWER.FD3

TOWER改良版

MSX 2/2+VRAM128K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

グラフィック座標関係

B(n)……プレイヤーn+1のカーソルのX座標オフセット

C(n)……プレイヤーn+1のカーソルの高さ(下から数えた段数−1)

R……プレイヤー数による、ウィンドウのX座標調整用

X、X1、Y……端点の相対座標(塔・橋の表示パターン作成用——図参照)

ZX、ZY……基準座標(塔・橋のパターン作成用)

その他の変数

A$、H(n)、N……一時変数

A(n)……プレイヤーn+1のカードの傾きの変化速度(−5〜5だが、実際の範囲はレベルによって異なる)

C……立てるべき段数

D(y, n)……プレイヤーn+1のY座標y(※1)に塔があれば1、なければ0(実際にはこの配列は必要ない)

※1　yはC(n)と同系

E(n)……プレイヤーn+1のカードの傾き(0〜59のときカードが表示される)

F(n)……プレイヤーn+1のフェーズ(0:塔か橋かの選択、1:位置設定、2:傾き設定、3:判定)

G(n)……プレイヤーn+1のカードが塔か(0)橋か(1)

I……プレイヤー番号−1/ループカウンタ

J、K……ループカウンタ

L……レベル

M……勝利プレイヤー番号−1

P……プレイヤー数−1

S……スティック入力値

T……スペースキーまたはトリガーA入力値

U……リターンキーまたはトリガーB入力値

V……カードの傾き(単位はラジアン——塔・橋のパターン作成用——図1参照)

W(n)……塔の鏡像パターン作成用(塔・橋のパターン作成用)

Z……カウンタ(塔・橋のパターン作成用)

Z1……倍率(塔・橋のパターン作成用)

スプライト面番号

0　プレイヤー数選択・レベル選択のカーソル/プレイヤー1の塔か橋かの選択カーソル

1　プレイヤー2の塔か橋かの選択カーソル

2、3　プレイヤー1・2の位置設定用カード

スプライトパターン番号

0　右向きカーソル

1　下向きカーソル

2　塔

3　橋

プログラム解説

10〜50　プログラム初期化

10〜30　画面初期化/整数型宣言/配列宣言/お待たせメッセージ/ページ1に塔のウインドウ表示パターンを描く(補足参照)/ページ2に橋の表示パターンを描く

40　塔・橋のバランスよく立った像(以下正像と呼ぶ)をページ2に描く(選択メニュー用および確定した塔・橋の表示用)/ページ3に「BROKE」を描く

50　スプライトジェネレータテーブル設定

60〜120　ゲーム初期化

60〜90　プレイヤー数選択

100〜120　レベル選択

130〜160　レベル初期化(スプライト消去/変数初期化/ゲーム画面表示)

170　メインループ

180　フェーズ0:塔か橋かの選択サブ

190〜200　フェーズ1:位置設定サブ

210　フェーズ2:傾き設定サブ(傾きの限界判定を含む)

220〜260　フェーズ3:判定サブ

220　傾き判定

230　塔のとき[カードの上に乗っているか判定/成功したとき[塔の表示/クリア判定(※2)

240　ウインドウに塔と橋のメニュー表示/フェーズ更新/スプライト消去]]

250〜260　橋のとき[カードの上に乗っているか判定/成功したとき[橋表示/行240へ

※2　行230〜260の説明文中にある「[」「]」は、処理のまとまりを表しています

270〜280　ゲームオーバー

290　勝敗表示

300　クリア時の処理

310〜360　サブルーチン群

310　スティック入力

320　トリガー入力

330　リターンキー、トリガーB入力

340　効果音

350　スプライト消去

360　音楽終了待ち

370　スプライトジェネレータテーブル用データ

改造法

行190の終わりのほうで設定されているカードの傾きと変化速度は、幅が大きすぎて最悪の場合、人間には対応不可能。難しいほうが好きな人は、A(I)に代入されている「RND(1)*5−2」を0にするだけでいいかもしれない。

運が悪くてゲームオーバーになるのが嫌な人は、さらにE(I)への代入文の「50」を30に、「5」を15にするといいだろう。もっとやさしくしたいなら、こちらも15などの定数にしてしまえばいい。

1回のミスでゲームオーバー

プログラマからひとこと　ミジンコ隊結成の秘密

今日はミジンコ隊結成の発端となった出来事を書きます。——それは、今から2、3年前、小学校の給食中の出来事だった。●船木(青木の飲みかけの牛乳ビンを見て小声で岸間に)「ちょっと青木をからかってみようか」●岸間(小声で船木に)「そうしようか」●船木「あっ青木の牛乳ビンにミジンコがついてる!」●青木「えっ、どこどこ?」(牛乳ビンを見まわす)●船木・岸間「ほら、見えないのか、そこだよそこ。あっ昇っていく。あっすべって牛乳のなかに落ちた」●青木「えっ、どこ!?」(本気で探そうとしている)——これが発端となって、半年後には実際は何もないのに「ミジンコだよ」といって指ではじいて飛ばしあったつもりになる奇妙な7人組みができてしまったのだ。　MIJINKO-SOFT　東京・14歳

の4人のうち、MIJINKO-SOFTというペンネームでこの「TOWER改良版」をつくった人は誰でしょうか?

但し、答えは発表しません。正解者にも何もさしあげません。

●1月号ソフトプレゼント当選者　⑤「2021SNOOKY」=〈埼玉県〉岩崎高宗〈岡山県〉遠山幸男〈広島県〉渡辺良博/⑥「舞」=〈茨城県〉大中邦彦〈神奈川県〉福家弘之〈愛媛県〉宮本博道/⑦「スーパープロコレ2」=〈宮城県〉八巻大輔〈埼玉県〉笹本武〈神奈川県〉森永智英

になるのが嫌な人は、行210、220、230、260に1か所ずつある「270」をすべて240にすると、ミスしても続けてプレイすることができる。ただし、途中でレベルを変えることができなくなってしまう。

また、以下の手順により、初期設定の時間を3分の1にすることができる(HB−F1XDで36秒→12秒)。

①TOWER．FD3をロードする
②追加リスト1を打ちこむ
③ある程度空き領域のあるディスクをドライブに入れてRUNする(ファイル「TOWER．SCR」と「TOWER2.SCR」ができる)
④「Ok」が表示されたら、追加リスト2を打ちこむ
⑤セーブする
⑥うまく動いたら行20〜55は削除してもいい(しなくてもいい)

補足

ページ1、2に塔と橋のウインドウ表示パターンを描く処理については、図を見てもらうとわかりやすいだろう(※3)。図は基準座標を原点とする相対座標で描かれている。

※3　橋については図を省略。また、橋の処理は、プレイ上の問題のため一部修正しました

塔を描く処理のVの終値が半端な値になっているのは、Vが0のときではなく−18.5度のときに塔の正像ができるからだ。

作者のやり方は、各座標が正か負か、そして正にすべきなのか負にすべきなのかを考えながら処理しなければならないため、とても面倒だし、間違いも犯しやすい。Vではなく、図に示したV'を角度として採用すれば、各座標の正負を一切気にする必要がないので便利だ。覚えておくといいだろう。

また、Y軸の正方向を0ラジアンとして、SINでX座標を、COSでY座標を求めているが、X軸の正方向を0ラジアンとしてCOSでX座標を、SINでY座標を求めるのが通例なので、これも覚えておくほうが後々役に立つだろう。この場合、座標の正負を気にしないで済ますには、Y軸が下向きなので、角度の正方向を逆(時計回り)にしなければならない。

(ANTARES)

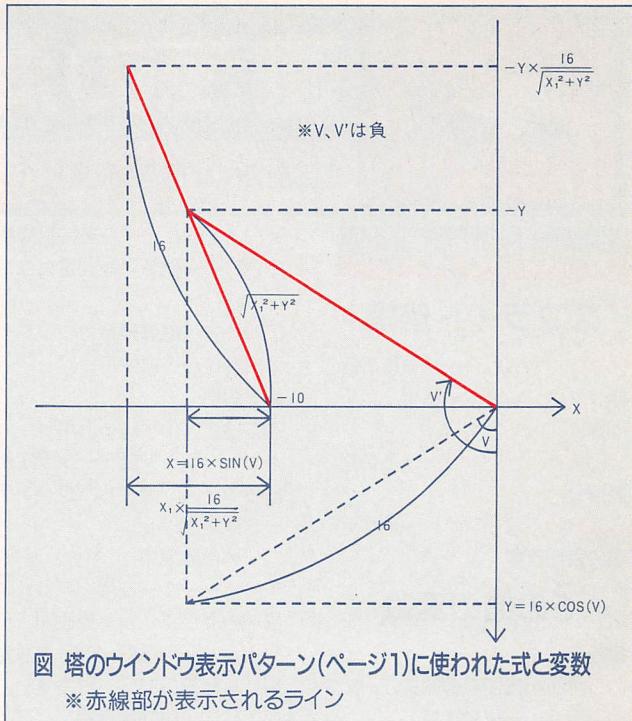



図 塔のウインドウ表示パターン(ページ1)に使われた式と変数
※赤線部が表示されるライン

●追加リスト1

```
55 BSAVE "TOWER.SCR",&H7800,&HE9FF,S:SET
PAGE,2:BSAVE "TOWER2.SCR",0,&HE9FF,S:END
```

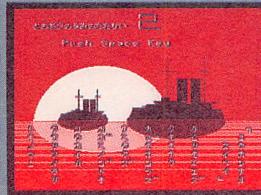
●追加リスト2

```
15 SETPAGE,0:BLOAD"TOWER.SCR",S:SETPAGE,
2:BLOAD"TOWER2.SCR",S:SETPAGE,0:GOTO 60
```

```
10 SCREEN5,2,0:DEFINTA-U:DIMW(237),D(9,1
):OPEN"GRP:"AS#1:PSET(70,100):PRINT#1,"P
lease38秒Wait":SETPAGE,1:COLOR,6:CLS
20 Z=0:FORV=-1.571TO-.305STEP.043:ZX=ZMO
D6:ZY=Z¥6:Z=Z+1:X=SIN(V)*16:Y=COS(V)*16:
LINE(ZX*42+25,ZY*16+15)-STEP(X,-Y),15:X1
=X+10:Z1=16/SQR(X1^2+Y^2):LINE(ZX*42+15,
ZY*16+15)-STEP(X1*Z1,-Y*Z1),15:IFZMOD6>0
THENNEXT
30 COPY(0,ZY*16)-STEP(235,15),1TOW:COPYW
,1TO(251,144-ZY*16),1:NEXT:SETPAGE,2:COL
OR,6:CLS:Z=0:FORV=.2TO3STEP.047:ZX=ZMOD6
:ZY=Z¥6:Z=Z+1:X=SIN(V)*7:Y=COS(V)*7:LINE
(ZX*42+20+X,ZY*16+8-Y)-STEP(-2*X-1,2*Y),
15:NEXT
40 DRAW"BM10,192M+4,-12M+4,+12BM41,187L1
0":SETPAGE,3:COLOR,4:CLS:FORI=48TO52:FOR
J=70TO74:DRAW"C10BM=I;,=J;D40R8E5U10H5L8
BR8E5U10H5L8BR18D40BU20R8BL2F7D13BU20BL5
E5U10H5L8BR23G5D30F5R3E5U30H5L3BR13D40BU
20F13D7BU40D7G13BU20BR18D40R13BU20L13BU2
0R13":NEXTJ,I
50 SETPAGE,0:FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31
:VPOKE30720+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+
1,2)):NEXTJ,I
60 COLOR15,12,12:CLS:PRESET(100,50):PRIN
T#1,"T O W E R":PRESET(15,160):COLOR7:PR
INT#1,"1991 Presented By MIJINKO-SOFT":P
RESET(95,80):COLOR4:PRINT#1,"One Player"
:PRESET(95,110):PRINT#1,"Two Players":PR
ESET(103,60):COLOR1,10:PRINT#1,"かいりょうは゛ん
70 PUTSPRITE0,(80,79),15:P=0:L=1:I=0
80 GOSUB310:P=P-(S=1)*(P=1)+(S=5)*(P=0):
PUTSPRITE0,(80,79+P*30):GOSUB320:IFTTHEN
PLAY"V15T255L64O6EGC":GOTO100
90 I=1-I:GOTO80
100 GOSUB350:LINE(95,80)-(180,117),0,BF:
PRESET(100,90):COLOR1,12:PRINT#1,"L E V
E L":PRESET(75,125):COLOR10:PRINT#1,"1 2
 3 4 5 6 7 8":PUTSPRITE0,(74,110),15,1:C
OLOR15:L=1
110 GOSUB310:L=L-(S=7)*(L>1)+(S=3)*(L<8)
:PUTSPRITE0,(58+L*16,110):GOSUB320:IFTTH
ENPLAY"EGEGEGC":FORK=0TO200:NEXT:GOTO130
120 I=1-I:GOTO110
130 GOSUB350:C=L+2:FORJ=0TO1:FORI=0TO9:D
(I,J)=0:NEXT:A(J)=0:B(J)=50:C(J)=0:F(J)=
0:G(J)=0:NEXT:R=168-P*80:COLOR,12
140 CLS:FORI=0TOP:LINE(5+I*150,5)-(-180*
(P=0)-(I*150+100)*(P=1),205),4,BF:LINE(5
+I*150,190)-(-180*(P=0)-(I*150+100)*(P=1
),190),15:COPY(0,175)-STEP(45,25),2TO(19
0-P*85,130+I*40),0:NEXT:PRESET(195-P*85,
40):PRINT#1,"LEVEL":PRESET(203-P*85,55)
150 PRINT#1,L:PRESET(195-P*85,80):PRINT#
1,"CLEAR":PRESET(203-P*85+(C=10)*4,95):P
RINT#1,C:IFP=1THENCOLOR1:FORI=1TO2:PRESE
T(108,I*40+80):PRINT#1,I"P":NEXT
160 COLOR15,4
170 FORI=0TOP:ONF(I)+1GOSUB180,190,210,2
20:NEXT:GOTO170
180 GOSUB310:G(I)=G(I)+(S=3)*(G(I)=0)-(S
=7)*(G(I)=1):PUTSPRITEI,(18+R+G(I)*20,13
8+I*40),11,0:GOSUB320:IFTTHENGOSUB340:F(
I)=1:FORJ=-1TO0:J=STRIG(I):NEXT:RETURNEL
SERETURN
190 GOSUB310:B(I)=B(I)+(S=3)*(B(I)<R)-(S
=7)*(B(I)>5):C(I)=C(I)+(S=1)*(C(I)<9)-(S
=5)*(C(I)>0):PUTSPRITEI+2,(I*150+B(I),17
3-C(I)*13-G(I)*12),RND(1)*16,G(I)+2:GOSU
B320:IFTTHENF(I)=2:E(I)=RND(1)*50+5:A(I)
=RND(1)*5-2:GOSUB340:PUTSPRITEI,(0,217)
200 RETURN
210 GOSUB320:A(I)=A(I)-(A(I)<3+L/4)-T*2*
(A(I)>-3-L/4):E(I)=E(I)+A(I):IFE(I)<0ORE
(I)>59THEN270ELSECOPY((E(I)MOD6)*42,(E(I
)¥6)*16)-STEP(41,15),G(I)+1TO(192-P*85,1
34+I*40),0:GOSUB330:IFUTHENF(I)=3:GOSUB3
40:RETURNELSERETURN
220 IFABS(E(I)-29)>5-L/2THEN270
230 IFG(I)=1THEN250ELSEIFPOINT(B(I)+I*15
0,190-C(I)*13)=4ORPOINT(B(I)+I*150+8,190
-C(I)*13)=4THEN270ELSEPSET(B(I)+I*150,18
9-C(I)*13),15:DRAW"M+4,-11M+4,+11":D(C(I
),I)=1:IFD(C-1,I)=1THEN300
240 COPY(0,175)-STEP(45,25),2TO(190-P*85
,130+I*40),0:F(I)=0:PUTSPRITEI+2,(0,217)
:RETURN
250 H(0)=0:H(1)=0:FORJ=0TO1:FORK=0TO2:IF
POINT(B(I)+I*150+J*9+K,178-C(I)*13)=15TH
ENH(J)=1:K=3:NEXTELSENEXT
260 NEXT:IFH(0)+H(1)<2THEN270ELSEPSET(B(
I)+I*150,177-C(I)*13),15:DRAW"M+11,+0":G
OTO240
270 FORJ=6TO188STEP2:SOUND1,1:SOUND0,J:S
OUND8,15:COPY(5+40*P,J)-(180-40*P,J),3TO
(5+I*150,J),0:COPY(5+40*P,195-J)-(180-40
*P,195-J),3TO(5+I*150,195-J),0:NEXT
280 SOUND8,0:GOSUB350:IFP=1THENM=1-I:GOT
O290ELSEPSET(63,50):PRINT#1,"GAMEOVER":P
LAY"SM6000O5L8GG4E4FD4CCCC4":GOSUB360:RE
TURN60
290 FORK=0TO1:PSET(K*100+63,50):PRINT#1,
MID$("LOSEWIN",1-(K=M)*4,4):NEXT:PLAY"SM
6000O5L8EFGFEFGFL4EDC":GOSUB360:RETURN60
300 GOSUB350:IFP=1THENM=I:GOTO290ELSEPSE
T(63,50):PRINT#1,"CLEAR !!":PLAY"L8O4CEG
DFAEGBO5C2":GOSUB360:L=L-(L<8):FORJ=0TO1
:J=-STRIG(0):NEXT:RETURN130
310 S=STICK(I):RETURN
320 T=STRIG(I):RETURN
330 U=-(STRIG(3)*(I=1)OR(PEEK(-1044)=127
)*(I=0)):RETURN
340 N=I*5+50:PLAY"L64N=N;":RETURN
350 FORK=0TO31:PUTSPRITEK,(0,217):NEXT:R
ETURN
360 FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:RETURN
370 DATA FFF7F38181F3F7FF,FFE7E7E781C3E7
FF,0000000008081414142222241414180800000
0000000000000000000000000008080,00000000000
000000000000000000000FF0000000000000000000
00000000000F0
```

当選者発表

●1月号FFBプレゼント当選者　①『サークII』=〈神奈川県〉飯野理恵子・渋谷尚弘／②『銀河英雄伝説II』=〈富山県〉中村浩幸〈大阪府〉角野英之・藤田幸弘〈兵庫県〉藤本英二／③『ソリッドスネーク』=〈鹿児島県〉井上和彦〈兵庫県〉橋爪和哉〈大阪府〉尾関賀寿啓〈東京都〉木村聡司／④『SDスナッチャー』=〈愛知県〉橋本和敏〈千葉県〉林たか子・吉野勇樹〈宮城県〉小野雅民

TOOASA2. FD3

遠浅の海の戦い2

MSX 2/2+VRAM64K BY MO一

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……先頭艦の座標⇨nはプレイヤー番号、以下同様

XD(n)、YD(n)……その移動増分

SX(n)、SY(n)……砲弾発射の目標座標

その他の変数

■艦データ

D(n)……先頭艦の向き

DP(n)……艦隊速度

PW(n)……艦隊パワー

SI(n)……残艦数

■砲弾データ

AT(n)……発射弾数

D……発射角、目標までの距離

XD、YD、Z……その計算用

F(n)……砲撃可能判定カウンタ

T(n)……砲弾飛行カウンタ

ZH(n)……命中率

■その他

A、B、X、Y……汎用

A$……マシン語データ設定用

B$……スプライトパターンデータ設定用

C……色判定用

I、J……ループ用

M……グラフィック描画用

M$(n)……BGMデータ設定用⇨nはBGMデータ番号

N、SD……効果音用

P……現在処理中のプレイヤー番号

PP……敵のプレイヤー番号

S……スティック入力用

ZP……円周率

プログラム解説

10〜20　初期設定
30　艦隊移動増分設定
40〜80　BGM設定
90　USR関数定義
100　REM文
110〜120　ワークエリア設定
130〜140　変数初期設定
150　REM文
160〜190　タイトル
200　REM文
210〜230　ゲーム画面作成
240　REM文
250　処理プレイヤー番号設定／USR関数呼び出し／砲撃ランプ点灯判定
260　スティック入力／着弾判定
270〜280　方向転換
290〜300　速度変換
310〜330　移動増分計算／移動不能時の処理
340　USR関数呼び出し／ワークエリア書きこみ
350　砲弾発射判定
360　USR関数呼び出し
370〜380　REM文
390　砲弾到達目標地点計算
400〜450　発射角・発射砲弾数計算／命中率計算
460　砲撃ランプ消去
470　REM文
480　砲弾到達目標地点計算／命中率計算
490　命中砲弾数計算
500　敵艦隊パワー減少
510〜520　爆発
530〜550　沈没判定
560　ゲームオーバー判定
570　パワー表示
580　REM文

ファジー伸一'S 1,2のプログラム

ダップ(以下ダ)：おにいさん、このゲーム、艦隊の動きがなめらか！

おにいさん(以下お)：うん、本当だね。ダップ、これはどうやっているかわかるかい？

ダ：えっと、この手のマイキャラがいくつも連なっている場合は、いちばん後ろのキャラを消して、いちばん先頭に新たなキャラを描きこむことで、全体の移動をすることが多いから、これもそれじゃない？

お：でも、それだと1キャラ単位でしか移動できないから、動きがあらくなっちゃうよ。

ダ：う〜ん、ほかには、う〜ん、わかんない。おにいさん、教えて！

お：じつはね、考え方はダップと同じなんだけど、もう少しやり方が巧妙なんだ。というのは、この艦隊は49個のキャラが連なっているんだ。

ダ：えっ！　だって、艦船は4つしかないじゃない！

お：だから、あとの45個は見えないんだ。詳しくいうと、まず先頭の艦があって、15キャラ分おいて、17キャラ目に2番目の艦、さらに15キャラ分おいて、33キャラ目に3番目の艦、また15キャラおいて、最後の49キャラ目に4番目の艦が表示されているんだ。

ダ：そんな面倒なことして、何かいいことあるの？

お：だから、1〜48番目のキャラの座標を1つずつ後ろにずらして、2〜49番目のキャラの座標として、新たに、先頭のキャラの座標を設定して、最後に、1、17、33、49番目のキャラの座標に艦船を描けば、艦隊全体が移動したことになるじゃないか。しかも、なめらかに。

ダ：あ、なるほど。ということは、16キャラごとに艦が表示されているわけだから、2番目の艦が先頭の艦の現在いる座標まで到達するには、16回かかるってことになるよね。

お：その通り。それが、このなめらかな動きの秘密なんだよ。

ダ：へぇ〜、この作者、頭いいなあ。

お：でもね、残念なのは、このプログラム、少しムダな部分が目立つんだよね。

ダ：と、いうと？

お：例えば、行260〜行300は、IF文の代わりに配列変数を使えば、短く速くなるし、行530〜行560もIF文は2回で済む。マシン語部分も、最初にプレイヤーによってアドレスを書き換えて、ワークエリア転送・スプライト表示サブは共用しているけど、ワークエリア転送・スプライト表示のルーチンを1つにまとめて、プレイヤーごとに、2つ作り、最初に、プレイヤー番号によってそれぞれのルーチンに飛ぶようにしたほうが、プログラムは長くなるけど、スピードは速くなる。

ダ：ふ〜ん、なんか難しそうだけど、とりあえず、プログラムのムダをなくせっていっているんだね。

お：そう。プログラムの高速化には、ムダな部分をなくすのがいちばん！

ダ：でも、おにいさん、もっと効果的な方法があるよ！

お：えっ、ダップ、それはどういう方法？

ダ：へへへ、それはね、ｔｕｒｂｏＲでやればいいんだよ！

お：これは、ダップに1本とられたなあ。

ダ・お：ハハハ！

●1月号FFBプレゼント当選者　⑤『アークスII』=〈大阪府〉水本学〈兵庫県〉鷲見明典／⑥『ディスクステーション26号』=〈愛知県〉牧野真人〈埼玉県〉野辺友子／⑦『フォクシー』=〈愛知県〉井本高英〈滋賀県〉我孫子賢二／⑧『Ｙｓの限定レコード版』=〈兵庫県〉岸下正樹〈神奈川県〉吉田直子・秋山真二

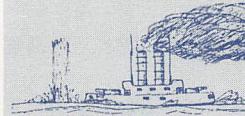
590　勝者表示
600　リプレイ
610　REM文
620　効果音サブ
630　REM文
640〜650　艦船沈没
660　REM文
670　画面設定
680〜720　タイトルグラフィック描画
730〜820　タイトル表示
830　リターン
840　REM文
850〜930　砲弾発射角計算
940　REM文
950　マシン語設定
960〜970　スプライトパターン定義
980　REM文
990〜1020　マシン語データ(行950で読みこみ)
1030　REM文
1040〜1120　スプライトパターンデータ(行960で読みこみ)

マシン語解説

&HDØØØ〜&HDØ2B
USRØ⇨プレイヤーによりアドレスを書き換えるサブ
&HDØ2C〜&HDØ37
USR1⇨ワークエリア転送
&HDØ38〜&HDØ58
USR2⇨艦隊スプライト表示
(ファジー)

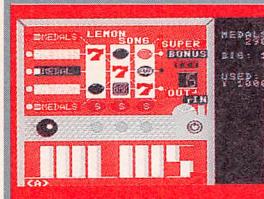
プログラマからひとこと

頭の中だけ完全に春

プロコレ2に載せていただいたり、コンピュータの専門学校に入ることに決まったりで、ちょいと浮かれているところへの採用通知。頭の中だけ完全に春であります。話は突然変わりますが、わたしは軍艦が好きです。いやいや、別に軍艦のデータをぜんぶ知っているとか、そういうわけではないんですが。第1の理由として「美しい」。人殺しの船というのを考えなければの話ですよ、もちろん。第2は、私の亡き祖父が軍艦のりだったからです。小さかったころにいろいろ話を聞いて、戦争はやっちゃいけないんだ、と思いました。祖父の勤務録をみると「海軍」と印刷してあったり、「乗艦ヲ朝雲ニ変更ス」とか書いてあったりして、なかなかくるものがあります。

MOー　長野・17歳

```
10 CLEAR200,&HC000:DEFINTA-C,E-W:DIMXD(1
6),YD(16):COLOR15,0,0:SCREEN5,0
20 OPEN"GRP:"AS#1:GOSUB950:COLOR=(2,7,4,
3):COLOR=(4,0,0,4):COLOR=(13,1,0,0):COLO
R=(14,2,0,0):X=RND(-TIME):ZP=ATN(1)*4:SO
UND7,17
30 I=0:FORD=0TO6.2STEP.3925:XD(I)=COS(D)
:YD(I)=-SIN(D):I=I+1:NEXT:GOSUB670
40 M$(0)="T120O4L4S0R1"
50 M$(1)="EE8DC8GG8GR8O5CC8O4AA8G2."
60 M$(2)="E.DE8AA8GG8DE8DC8C2."
70 M$(3)="O5CC8CC8DD8DR8E.DC8O4A2."
80 M$(4)="O5C.DD8O4AA8GG8ED8GG8C2."
90 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD02C:DEFUSR2=
&HD038
100 ' SET UP ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 X=40:Y=27:FORI=&HC000TO&HC090STEP3:P
OKEI,Y:POKEI+1,X:POKEI+2,0:X=X-.5:NEXT
120 X=215:Y=177:FORI=&HC100TO&HC190STEP3
:POKEI,Y:POKEI+1,X:POKEI+2,8:X=X+.5:NEXT
130 X(0)=43:Y(0)=30:D(0)=0:PW(0)=100:DP(
0)=1:SI(0)=3:F(0)=2:T(0)=0
140 X(1)=218:Y(1)=181:D(1)=8:PW(1)=100:D
P(1)=1:SI(1)=3:F(1)=2:T(1)=0
150 ' TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
160 SOUND12,150:SETPAGE1:A=0
170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN210
180 PLAY"",M$(A):A=(A+1)MOD5
190 IFPLAY(0)THEN190ELSE170
200 ' GAME SCREEN DRAW ●●●●●●●●●●●●●●●●
210 SETPAGE0:FORA=1TO4:PUTSPRITEA,,3:PUT
SPRITEA+4,,9:NEXT
220 LINE(0,0)-(255,211),4,BF:A=0:FORI=0T
O201STEP201:LINE(0,I)-(255,I+10),12-A*6,
BF:FORB=0TO1:PRESET(10+B,I+2),,TPSET:PRI
NT#1,"PLAYER";1+I/201;" POWER:100":A=1
230 NEXT:NEXT:FORA=0TO9:X=RND(1)*255:Y=R
ND(1)*91+60:B=RND(1)*10+5:CIRCLE(X,Y),B,
5:PAINT(X,Y),5:NEXT
240 ' MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 FORP=0TO1:PP=1-P:A=USR(P):IFF(P)THEN
F(P)=F(P)-1:IFF(P)=0THENLINE(200,2+P*201
)-STEP(8,8),12-P*6,BF:PRESET(200,2+P*201
),,TPSET:PRINT#1,"●":N=40+P*30:PLAY"","O
5L8V15N=N;"
260 S=STICK(P):IFT(P)THENT(P)=T(P)-1:IFT
(P)=0THENGOSUB480
270 IFS>1ANDS<5THEND(P)=D(P)-.2:IFD(P)<0
THEND(P)=15
280 IFS>5ANDS<9THEND(P)=D(P)+.2:IFD(P)>1
5THEND(P)=0
290 IFS=8ORS=1ORS=2THENIFDP(P)<2THENDP(P
)=DP(P)+.2
300 IFS>3ANDS<7THENIFDP(P)>0THENDP(P)=DP
(P)-.2
310 X(P)=X(P)+XD(D(P))*DP(P):Y(P)=Y(P)+Y
D(D(P))*DP(P):C=POINT(X(P),Y(P))
320 IFX(P)<3ORX(P)>252ORC=5THENX(P)=X(P)
-XD(D(P))*DP(P)
330 IFY(P)<13ORY(P)>197ORC=5THENY(P)=Y(P
)-YD(D(P))*DP(P)
340 B=P*256:A=USR1(P):POKE&HC000+B,Y(P)-
3:POKE&HC001+B,X(P)-3:POKE&HC002+B,D(P)
350 IFSTRIG(P)ANDF(P)=0THENGOSUB390
360 A=USR2(0):NEXT:GOTO250
370 ' SUB ooooooooooooooooooooooooooooo
380 ' FIRE! ****************************
390 SX(P)=PEEK(&HC001+PP*256+SI(PP)*48):
SY(P)=PEEK(&HC000+PP*256+SI(PP)*48)
400 AT(P)=0:FORA=SI(P)TO0STEP-1
410 XD=SX(P)-PEEK(&HC001+P*256+A*48):YD=
SY(P)-PEEK(&HC000+P*256+A*48):GOSUB850
420 D=ABS(PEEK(&HC002+P*256+A*48)*22.5-Z
)MOD360
430 IFD<80ORD>280THENAT(P)=AT(P)+2:GOTO4
50
440 IFD>100ANDD<260THENAT(P)=AT(P)+1ELSE
AT(P)=AT(P)+3
450 NEXT:D=SQR(XD^2+YD^2):ZH(P)=(255-D)/
600:T(P)=D/10+1:FORA=0TOSI(P):FORB=8TO11
:PUTSPRITE0,(PEEK(&HC001+P*256+A*48),PEE
K(&HC000+P*256+A*48)),B,16:SD=30:GOSUB62
0:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0,(0,212),0
460 LINE(200,2+P*201)-STEP(8,8),12-P*6,B
F:PRESET(200,2+P*201),,TPSET:PRINT#1,"○"
:F(P)=45:RETURN
470 ' HIT? *****************************
480 X=PEEK(&HC001+PP*256+SI(PP)*48):Y=PE
EK(&HC000+PP*256+SI(PP)*48):ZH(P)=ZH(P)+
((50-SQR((X-SX(P))^2+(Y-SY(P))^2))/100)
490 AT(P)=AT(P)*ZH(P):IFAT(P)=0THEN570
500 PW(PP)=PW(PP)-AT(P):SD=255:GOSUB620
510 FORA=1TOAT(P):FORB=8TO15:PUTSPRITE0,
(X+3,Y-2),B,17:NEXT:NEXT
520 PUTSPRITE0,(0,213),0
530 IFPW(PP)<76ANDSI(PP)=3THENSI(PP)=2:B
=4:GOSUB640
540 IFPW(PP)<51ANDSI(PP)=2THENSI(PP)=1:B
=3:GOSUB640
550 IFPW(PP)<26ANDSI(PP)=1THENSI(PP)=0:B
=2:GOSUB640
560 IFPW(PP)<1ANDSI(PP)=0THENB=1:GOSUB64
0:GOTO590
570 LINE(138,2+PP*201)-STEP(25,8),12-PP*
6,BF:FORA=0TO1:PRESET(138+A,2+PP*201),,T
PSET:PRINT#1,USING"###";PW(PP):NEXT:RETU
RN
580 ' GAME OVER ************************
590 FORA=2TO0STEP-1:COLOR15-A:PRESET(73+
A,100+A),,TPSET:PRINT#1,"PLAYER";P+1;"ノ
ショウリ":NEXT
600 FORA=0TO9999:NEXT:CLS:FORA=1TO8:PUTS
PRITEA,(0,213),0:NEXT:GOTO110
610 ' SOUND ****************************
620 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND12,SD:SOUND
13,0:RETURN
630 ' SINK *****************************
640 FORA=0TO29:PUTSPRITE0,(X+3-RND(1)*6,
Y+3-RND(1)*6),RND(1)*4+8,16:SD=200
650 GOSUB620:NEXT:PUTSPRITEB+PP*4,,1:SD=
255:GOSUB620:FOR A=0 TO 99:PUTSPRITE0,(X
+3,Y-2),RND(1)*4+8,17:NEXT:PUTSPRITEB+PP
*4,,0:PUTSPRITE0,(0,213),0:RETURN
660 ' TITLE DRAW ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
670 SETPAGE,1:SCREEN,0:CLS
680 LINE(0,0)-(255,211),6,BF:CIRCLE(90,1
35),70,10:PAINT(90,135),11,10:LINE(0,130
)-(255,211),9,BF:FORA=0TO9:LINE(0,131+A*
8)-STEP(255,A),8,BF:NEXT
690 CIRCLE(90,130),70,10,-ZP,-ZP*2,.5:PA
INT(90,131),2,10:CIRCLE(90,130),70,2,-ZP
,-ZP*2,.5
700 FORA=0TO1:COLOR13+A:CIRCLE(70+A*96,1
30),25+25*A,14,-ZP,-ZP*2,.4:PAINT(70+A*9
6,131),14,14:PSET(45+A*70,129):M=4+A*4:D
RAW"S=M;"
710 DRAW"M+0,0M+2,-3M+1,-3M+0,-1M+6,0M+1
,-1M-2,0M+2,0M+0,-1M+6,0M-2,-2M+4,0M+0,-
2M+3,0M+0,-23M+0,8M-3,0M+7,0M-4,0M+0,15M
+1,0M+0,2M+4,0M+0,-13M+5,0M+0,15M+2,0M+0
,-15M+5,0M+0,14M+2,0M+0,-26M+0,8M-2,0M+5
,0M-3,0M+0,18M+6,0M-2,1M+0,3M+4,0M+1,2M+
1,4M-50,0"
720 PAINT(60+A*70,125),13,13+A:NEXT
730 B=13:FORA=22TO20STEP-1:COLORB:PRESET
(A,A-5),,TPSET:PRINT#1,"とおあさのうみのたたかい":PR
ESET(105+A,A-18),,TPSET:PRINT#1,"┌─┐":PR
ESET(105+A,A-10),,TPSET:PRINT#1,"┌─┘":PR
ESET(105+A,A-2),,TPSET:PRINT#1,"└──"
740 PRESET(30+A,15+A),,TPSET:PRINT#1,"Pu
sh Space Key":B=B+1:NEXT
750 COLOR1:FORA=0TO15STEP2:GOSUB760:NEXT
:COLOR15:GOSUB760:SETPAGE,0:RETURN
760 PRESET(15+XD(A),136+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"ト ク コ カ ナ カ ク ケ   ｣"
770 PRESET(15+XD(A),146+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"キ モ ウ ガ ミ ゼ モ ム   ユ"
780 PRESET(15+XD(A),156+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"ノ リ カ ミ タ モ モ リ  ス ウ"
790 PRESET(15+XD(A),166+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"マ ソ イ ノ タ オ ナ モ  イ カ"
800 PRESET(15+XD(A),176+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"ニ メ ハ ゴ ズ コ ク ミ  ヘ ン"
810 PRESET(15+XD(A),186+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"  タ   ト   ラ   エ  イ ナ"
820 PRESET(15+XD(A),196+YD(A)),,TPSET:PR
INT#1,"  リ   キ   ズ   ズ ㇾ ル"
830 RETURN
840 ' ANGLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
850 IFXD=0ORYD=0THEN910
860 Z=ATN(YD/XD)
870 IFXD>0ANDYD<0THENZ=-Z
880 IFXD<0THENZ=ZP-Z
890 IFXD>0ANDYD>0THENZ=ZP*2-Z
900 GOTO930
910 IFYD=0THENIFXD>0THENZ=0ELSEZ=ZP
920 IFXD=0THENIFYD<0THENZ=ZP/2ELSEZ=ZP*1
.5
930 Z=Z*57.3:RETURN
940 ' DATA SET ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
950 FORI=&HD000TO&HD058:READ A$:POKEI,VA
L("&H"+A$):NEXT
960 FORI=0TO17:B$="":FORJ=0TO7:READA$:B$
=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT
970 SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
980 ' ましんご DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
990 DATA 23,23,7E,FE,01,D2,1B,D0,3E,C0,3
2,2E,D0,32,31,D0,32,3C,D0,3E,04,32,3E
1000 DATA D0,C3,2B,D0,3E,C1,32,2E,D0,32,
31,D0,32,3C,D0,3E,14,32,3E,D0,C9,21,8F
1010 DATA 00,11,92,00,01,90,00,ED,B8,C9,
06,04,21,00,00,11,00,76,C5,01,03,00,C5
1020 DATA D5,E5,CD,5C,00,E1,D1,C1,7D,C6,
30,6F,7B,C6,04,5F,C1,10,E8,C9
1030 ' SPRITE DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1040 DATA 00,00,7C,7E,7E,7C,00,00,00,18,
7E,7C,3C,30,00,00
1050 DATA 00,00,1C,3C,7C,38,10,00,00,04,
1C,1E,3E,3C,0C,00
1060 DATA 00,18,3C,3C,3C,3C,3C,00,00,20,
38,78,7C,3C,30,00
1070 DATA 00,00,38,3C,3E,1C,08,00,00,18,
7E,3E,3C,0C,00,00
1080 DATA 00,00,3E,7E,7E,3E,00,00,00,00,
0C,3C,3E,7E,18,00
1090 DATA 00,08,1C,3E,3C,38,00,00,00,30,
3C,7C,78,38,20,00
1100 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,18,00,00,0C,
3C,3E,1E,1C,04,00
1110 DATA 00,10,38,7C,3C,1C,00,00,00,00,
30,3C,7C,7E,18,00
1120 DATA 3C,7E,7E,7E,7E,3C,00,00,0E,3B,
5F,AB,D5,AE,58,40
```

※付録ディスクに収録されている『遠浅の海の戦い2』は、著作権の関係上、行760〜820の文字データを削除してあるため、歌詞は表示されません。
この作品のタイトルBGMに使用されている楽曲は、『勇敢なる水兵』(佐々木信綱・作詞/奥好義・作曲)　日本音楽著作権協会(出)許諾第9172268-101号

当選者発表
●1月号FFBプレゼント当選者　⑨のA『S.S.T』=〈福岡県〉井上元宏〈奈良県〉前田巨樹〈秋田県〉小林一樹〈埼玉県〉伊藤幸司〈神奈川県〉佐々木進／⑨のB『ZUNTATA』=〈岐阜県〉片岡修〈静岡県〉森悦雄〈埼玉県〉湯田英樹〈東京都〉松田憲治〈岐阜県〉田口康一／⑩のA『カツ火山』=〈奈良県〉中野貴之〈山梨県〉坂井洋平〈埼玉県〉楠田浩成〈千葉県〉笹川高志〈北海道〉中路恵子

JULIUS 7 ジュリアス・セブン

MSX MSX2/2+RAM32K BY LEMON SONG SOFT ▶遊び方は41ページ

変数の意味

A、AT、B、C、I、J、R、RX、RY、TI……汎用
A$、B$、C$、D$、E$……汎用文字変数
BC……台の色
BG……ボーナスの回数
C1(n)、C2(n)、C3(n)……絵柄のカラーデータ
CC(n)……カラーパターンの指定用
F(n)……各種フラグ用
FR(n)、FQ(n)……台の表示関係
IN……メダルの投入数
JO……入力関係
LI、LI(n)、PT、TF、TF(n)……リールの制御用
M$……MML用
ME……所持しているメダル数
R1、R2、R3……各リールの位置
R1(n)、R2(n)、R3(n)……絵柄のデータ
ST……設定値
TH……賭けたメダル数
TP……処理の分岐用
X、X1、X2、Y、Y1、Y2……座標関連汎用

プログラム解説

10　REM(プログラム・タイトル)
20〜40　初期設定部
50〜130　ゲーム画面を作る
140〜160　スプライトパターン定義
170〜190　リールと色の設定
200〜250　ゲームのメイン部
260〜310　ビッグボーナス処理
320〜350　ボーナスゲームの処理
360〜390　コインの投入処理
400〜460　リールの回転
470〜580　左のリールを停止
590〜820　中央のリールを停止
830〜960　右のリールを停止
970〜1010　左リールを表示
1020〜1050　中央のリールを表示
1060〜1070　右のリールを表示
1080〜1160　リールの判定
1170〜1220　変数の代入ルーチン群
1230〜1270　メダルの払い戻し
1280〜1290　メダルの表示
1300〜1310　設定の変更
1320〜1330　ボーナスランプの処理
1340　REM
1350〜1370　グラフィックのデータ
1380〜1430　スプライトパターンのデータ
1440　リールの絵柄のデータ
1450　各設定別のデータ
1460〜1470　結果の表示(CTRL+STOPが押されたときの処理)

補足

このプログラムでは、初期設定部でINPUT$命令を使って文字変数A$に1文字の数字を代入している。そして、その後の処理でも文字変数のまま処理しているが、ここをVAL命令を用いて、A=VAL(INPUT$(1))とすると、Aに入力された数値が入るので、IF文でやっている処理も、文字変数で処理をしなくてよいから、もう少しかんたんにできるようになると思うよ。ただしVAL命令を用いると、1〜9以外の文字が入力されると0が代入されるので、注意が必要だ。

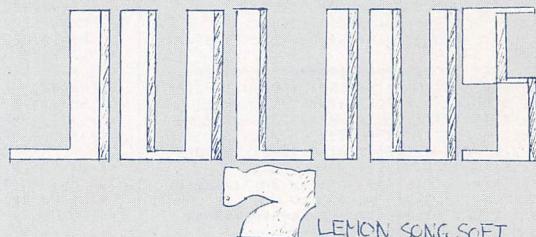
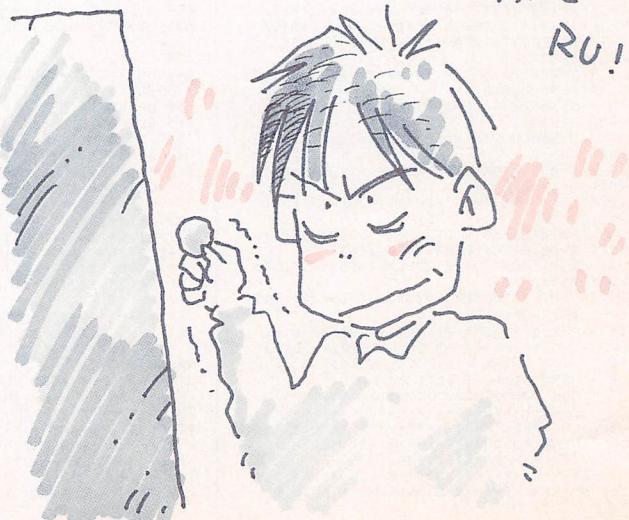
(にゃん☆)

プログラマからひとこと　5000枚を超えると……

採用ありがとうございます。前回のFUNNY◆BOYはバランスも悪く不満の残る作品でしたが、今回は自信作です。わかる人はわかると思いますが、これはパチスロ2号機スーパーセ〇ンのシミュレーションです。某DMのスロッター伝説のウイン〇ルとは兄弟機にあたる、あの機種です。しかし、あれはボーナスフラグ立ちっぱなしのあくまでもゲームらしいが、これは本当のシミュレーションです。しかし、メダルが5000枚を超えるとHなグラフィックが見られます(ウソ)。いろいろと裏ワザ的なものも仕込んであるので、それを探し出すのもおもしろいかもしれません。今度はタボちゃん専用のでも開発しましょうか。P. S. 黒崎くん、受験がんばれ!

LEMON SONG SOFT　神奈川・23歳

当選者発表

●1月号FFBプレゼント当選者　⑩のB『カツ火山』=〈三重県〉寺田喜彰〈福島県〉大橋稔〈宮城県〉小田切重幸・鈴木啓介〈埼玉県〉中村康之/⑪『コブラカレンダー』=〈福岡県〉松本敏之〈大阪府〉井手卓也〈福島県〉石井孝明・大野宏樹〈新潟県〉芦田聡/⑫『ドラゴンスレイヤー特製ペナント』=〈和歌山県〉前田隆之〈大阪府〉平岡一幸

図解『JULIUS7』 リールの絵柄とスプライトの関係

このプログラムではリールの回転を、固定されたスプライト面で行っている。くわしく解説しよう。

最初に絵柄を表示する準備をする必要がある。リールごとに配列変数を宣言し、絵柄の番号に対応したスプライトパターン番号と、そのスプライトの色の情報を格納しておかなければならない。このプログラムでは、R１(ｎ)～R３(ｎ)にスプライトパターン番号が、C１(ｎ)～C３(ｎ)に色の情報が入っている。

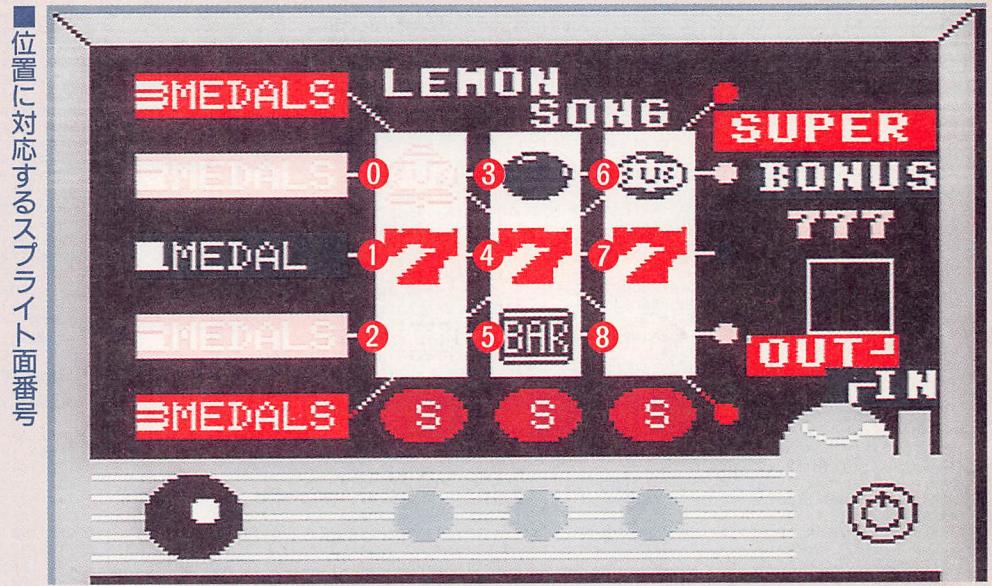
次に、必要な数だけのスプライト面番号に表示位置を割り当てる。このプログラムでは、スプライト面番号０～８にそれぞれ写真に示す位置を割り当てている。

以上２点の準備さえしておけば、例えば表示をする場合、目的の位置に対応するスプライト面に対してパターンや色を指定するだけでよい。実際には、配列のおかげでどの位置にどの絵柄を表示するかだけを管理すればいいのだ。

したがって、リールの回転も絵柄の番号を管理するだけだから、スプライト面番号の０の絵柄を１へ、１にあったものを２へ動かすだけでよい。そして、ほかのリールもそれぞれ同様に処理していけばリールが回転してしまう。

このプログラムでは、たとえば行410と行420がスロットの回転しはじめの部分だが、どう見てもスプライトの表示命令がならんでいるだけ。また、回転処理はR１＝R１＋１という計算だけだ。つまり、絵柄の数値を変えるのと、表示命令を並べるだけですむほどかんたんになってしまうのですね。

このプログラムの場合は、ちゃんとスプライトの座標も指定しているけれど、最初に座標を指定しておいて、次からは直接VPOKE命令でパターンと色を変えることもできるはずだ。

■位置に対応するスプライト面番号

```
10 '●●● OLYMPIA MACHINE SIMULATION ●●●
   ●●●        ── JULIUS 7 ──         ●●●
   ●●●               FOR MSX FAN      ●●●
   ●●● (c)1991  LEMON SONG SOFT      ●●●
20 KEYOFF:SCREEN0,2,0:WIDTH40:COLOR15,1,
7:DEFINTA-Z:PRINT"KEY[0] or JOYSTICK[1]"
:A$=INPUT$(1):IFA$="0"ORA$="1"THENJO=ASC
(A$)-48ELSE20
30 PRINT"BODY COLOR":PRINT"BLACK[0] BLUE
[1] PURPLE[2] GREEN[3]":A$=INPUT$(1):IFA
$="0"THENBC=1ELSEIFA$="1"THENBC=5ELSEIFA
$="2"THENBC=13ELSEIFA$="3"THENBC=12ELSEL
OCATE,1:GOTO30
40 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS1:DIMCC(11),R1(25
),R2(25),R3(25),C1(23),C2(23),C3(23):ONS
TOPGOSUB1460:R=RND(-TIME):PLAY"S0M3000T2
55L64
50 '──── GRAPHIC ──────────────
60 FORI=0TO16:READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,
Y1)-(X2,Y2),C-(C=0)*BC,BF:NEXT:FORI=115T
O135STEP5:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT
70 LINE(164,62)-(182,80),15,B:LINE(165,6
3)-(181,79),1,BF:FORI=0TO6:READX1,Y1,X2,
Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:NEXT
80 FORI=0TO4:A=VAL("&H"+MID$("8A4A8",I+1
,1)):B$=MID$("32123",I+1,1):FORJ=1TO7+(I
=2):PSET(14+J*6,I*20+17),A:PRINT#1,MID$(
B$+"MEDALS",J,1):NEXT:CIRCLE(146,I*20+20
),2,A:PAINT(146,I*20+21),A:NEXT
90 FORI=0TO4:READX,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,15,3
.8,5.7:CIRCLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,12
5),4,1:LINE(180,120)-(180,123),1
100 PUTSPRITE31,(176,175),8,0:FORI=80TO1
30STEP25:CIRCLE(I,100),9,6,,,.7:PAINT(I,
100),6:PSET(I-1,97),6:PRINT#1,"S":NEXT:P
RESET(30,120):PRINT#1,"●
110 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(148+I,26),8:P
RINT#1,"SUPER":PSET(154+I,82),8:PRINT#1,
"OUT┘":PSET(154+I,38),4:PRINT#1,"BONUS":
PSET(170+I,90),4:PRINT#1,"┌IN":PSET(10+I
,185),BC:PRINT#1,"<A>":NEXT:FORX=0TO2:C=
10:GOSUB1330:NEXT
120 FORI=0TO12:A=15+(I>8):COLORA:PSET(8+
I,182),A:DRAW"R16U36BR16D36R16U36BR16D36
R16BR16U36BR16D36R16U36BR30L14D18R14D18L
14":NEXT:FORI=0TO1:COLOR15:PRESET(72+I,1
4),1:PRINT#1,"LEMON":PRESET(104+I,22),1:
PRINT#1,"SONG":NEXT
130 PRESET(240,24):PRINT#1,"50":PRESET(2
48,40):PRINT#1,"0":PRESET(208,72):PRINT#
1,"¥ 1000":COLOR7:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PR
ESET(208+J,I*24+16):PRINT#1,MID$("MEDALS
BIG:  USED:",I*6+1,6):NEXT:NEXT
140 '──── READ SPRITE ──────────
150 FORI=0TO12:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE14
336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:SPRITE$(13)=STRING$(32,170):D$=C
HR$(0):E$=CHR$(2):FORI=14TO23:READA$:FOR
J=1TO16:B$=MID$(A$,J,1):IFB$="@"THENB$=D
$ELSEIFB$="^"THENB$=E$
160 C$=C$+B$:NEXT:SPRITE$(I)=D$+"¦♣♣♣♣♣♣
"+D$+"♣♣♣♣♣♣¦"+C$:SPRITE$(I+10)=D$+D$+ST
RING$(6,E$)+D$+STRING$(6,E$)+D$+C$:C$=""
:NEXT:SPRITE$(30)=D$+"¦♠♠♠♠♠♠¦♠♠♠♠♠♠♠"+D
$+"¦♠♠♠♠♠♠¦♠♠♠♠♠♠♠
170 '──── REEL & COLOR etc. ────────
180 FORI=0TO11:CC(I)=VAL("&H"+MID$("811A
A4499BB8",I+1,1)):NEXT:FORI=1TO23:READR1
(I),R2(I),R3(I):C1(I)=CC(R1(I)):C2(I)=CC
(R2(I)):C3(I)=CC(R3(I)):NEXT:FORI=24TO25
:R1(I)=R1(I-21):R2(I)=R2(I-21):R3(I)=R3(
I-21):NEXT:FORI=1TO6:READFQ(I),FR(I):NEX
T
190 STOPON:ME=50:TH=1:TI=1200:ST=2+RND(1
)*4:R1=6:R2=2:R3=18:GOSUB980:GOSUB1030:G
OSUB1070:A$=INKEY$:IFA$=CHR$(24)THENGOSU
B1300ELSEIFA$=CHR$(127)THENF(0)=1ELSEIFA
$=CHR$(18)THENF(1)=1ELSEIFA$=CHR$(11)THE
NF(4)=1:F(5)=1
200 '──── MAIN ─────────────────
210 A$="":B$="":IN=3:IFSTICK(JO)=1ORTI=0
THENGOSUB370ELSE210
220 IFF(0)ORF(1)THENF(2)=-(RND(1)<.335):
GOTO250ELSERX=RND(1)*256:RY=RND(1)*256:I
FRX<4ANDRY<FQ(ST)THENF(-(RX>1))=1:GOTO25
0ELSEIFF(4)GOTO240ELSEIFRX=4ANDRY<FR(ST)
THENF(4)=1:F(2)=0:GOTO250
230 IFRX>5ANDRX<40-(ST=6)*2ANDRY<255THEN
F(2)=1:GOTO250ELSEIFRX=5ANDRY<255THENF(3
)=1:GOTO250ELSE250
240 IFF(5)GOTO250ELSEIFRX=4ANDRY<90THENF
(4)=0:F(5)=1ELSEF(4)=F(4)+1:F(2)=-(RX>73
):F(3)=-(RX=5ANDRY<255):IFF(4)=61THENF(4
)=0
250 A$="O2C":GOSUB400:GOTO210
260 '──── BIG BONUS MAIN ─────────
270 F(0)=F(0)+1:IFF(0)=24GOTO300ELSEA$="
O1GO2DO1B":B$=A$+"R16":PLAYB$+B$:FORJ=1T
O20:R=RND(1)*16:COLOR,,R:NEXT:COLOR,,8
280 IFF(0)=8ORF(0)=15ORF(0)=23THENF(6)=1
ELSEF(2)=1:F(6)=0
290 IN=3:IFSTICK(JO)=1ORTI=0THENGOSUB370
:GOSUB400ELSEPLAYA$:FORI=-1TO0:I=PLAY(0)
:NEXT:GOTO290
300 PUTSPRITE10,(166,62),10,30:IFPLAY(0)
THENELSECOLOR,,10:PLAY"CEGO7CO6GE
310 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)ORTI=0THE
NFORI=0TO6:F(I)=0:A$=INKEY$:NEXT:BG=BG+1
+(BG=99):LINE(240,40)-(255,47),1,BF:COLO
R15,,7:DRAW"BM240,40":PRINT#1,USING"##";
BG:PUTSPRITE10,(0,209):PLAY"O7CGF":GOTO2
10ELSE300
320 '──── REG BONUS MAIN ─────────
330 IFF(1)=8THENF(1)=0:GOTO350ELSEA$="O4
AO5E-A-":B$=A$+"R16":F(1)=F(1)+1-(F(1)=0
)+(F(7)=1):F(7)=(RND(1)<.1)*(F(1)<7)
340 IFSTICK(JO)=1ORTI=0THENIN=1:GOSUB370
:GOSUB410ELSEPLAYA$:FORI=-1TO0:I=PLAY(0)
:NEXT:GOTO340
350 F(1)=0:C=10:IFF(0)THENGOSUB1330:X=X+
1:GOTO270ELSEGOSUB1330:COLOR,,7:GOTO210
360 '──── MEDAL IN ──────────────
370 LINE(10,16)-(17,103),BC,BF:FORI=1TOI
N:PUTSPRITE10,(162,90),11,12:COLOR10:PSE
T(10,VAL(MID$("563616",I*2-1,2))),BC:PRI
NT#1,"●":PSET(10,VAL(MID$("567696",I*2-1
,2))),BC:PRINT#1,"●":PUTSPRITE10,(0,209)
:ME=ME-1:GOSUB1290:PLAY"O2DG":NEXT
380 IFF(1)>1THENPUTSPRITE10,(166,62),10,
23-F(1)
390 IFSTRIG(JO)=0ANDTITHENPLAYA$:FORI=-1
TO0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO390ELSEPLAY"O1C"+
B$+B$+B$+A$:RETURN
400 '──── REVOLVE ──────────────
410 TIME=0:TF=0:LI=0:FORI=0TO9:TF(I)=0:L
I(I)=0:NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITE0,(72,31)
,C1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE3,(97,31),C2
(R2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE6,(122,31),C3(R
3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE1,(72,51),C1(R1+1
),R1(R1+1):PUTSPRITE4,(97,51),C2(R2+1),R
2(R2+1)
420 PUTSPRITE7,(122,51),C3(R3+1),R3(R3+1
):PUTSPRITE2,(72,71),C1(R1),R1(R1):PUTSP
RITE5,(97,71),C2(R2),R2(R2):PUTSPRITE8,(
122,71),C3(R3),R3(R3):R1=R1+1:GOSUB570:R
2=R2+1:GOSUB810:R3=R3+1:GOSUB950:NEXT
```

次ページへ続く

```
430 FORI=0TO2:PUTSPRITEI+3,(97,I*20+32),14,13:PUTSPRITEI+6,(122,I*20+32),14,13:NEXT:FORI=0TORND(1)*5+12:PUTSPRITE0,(72,31),C1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE1,(72,51),C1(R1+1),R1(R1+1):PUTSPRITE2,(72,71),C1(R1),R1(R1):R1=R1+1:GOSUB570:NEXT
440 PUTSPRITE0,(72,31),C1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE1,(72,51),C1(R1+1),R1(R1+1):PUTSPRITE2,(72,71),C1(R1),R1(R1):IFSTICK(JO)=7ORTIME>TITHENPLAYA$:GOTO480ELSER1=R1+1:IFR1=22THENR1=1:GOTO440ELSE440
450 PUTSPRITE3,(97,31),C2(R2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE4,(97,51),C2(R2+1),R2(R2+1):PUTSPRITE5,(97,71),C2(R2),R2(R2):IFSTICK(JO)=5ORTIME>TI+30THENPLAYA$:GOTO590ELSER2=R2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO450ELSE450
460 PUTSPRITE6,(122,31),C3(R3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE7,(122,51),C3(R3+1),R3(R3+1):PUTSPRITE8,(122,71),C3(R3),R3(R3):IFSTICK(JO)=3ORTIME>TI+60THENPLAYA$:GOTO830ELSER3=R3+1:IFR3=22THENR3=1:GOTO460ELSE460
470 '——— STOP LEFT ————————
480 IFF(1)>1ORF(6)GOTO550ELSEIFF(0)>1GOTO560ELSEIFF(2)GOTO520ELSEIFF(4)=1ORF(5)GOTO540ELSEIFF(0)=1GOTO500ELSEIFF(1)=1GOTO510
490 IFR1>19THENR1=2:GOTO580ELSEIFR1=1ORR1>7ANDR1<11THENR1=11:GOTO580ELSE580
500 IFR1(R1)=0ORR1(R1+1)=0ORR1(R1+2)=0GOTO580ELSER1=R1+1:GOSUB570:GOTO500
510 IFR1>18THENR1=2:GOTO580ELSEIFR1>9ANDR1<15THENR1=14:GOTO580ELSEIFR1=17ORR1=18THENR1=19:GOTO580ELSE490
520 IFF(0)ORF(1)GOTO560ELSEIFR1=2ORR1=7ORR1=11ORR1=19THENR1=R1+1:GOTO580ELSEIFR1=6ORR1=18THENR1=R1+2:GOTO580
530 IFF(4)=0GOTO580ELSEIFR1=9ORR1=21THENR1=R1+1:GOSUB570:GOTO580ELSE580
540 IFR1>19ORR1<2THENR1=2:GOTO580ELSEIFR1>2ANDR1<7THENR1=6:GOTO580ELSEIFR1>7ANDR1<12THENR1=11:GOTO580ELSEIFR1>13ANDR1<19THENR1=18:GOTO580ELSEIFR1=12THENR1=16:GOTO580ELSE490
550 A=R1(R1+1):IFA=2ORA=4ORA=10GOTO580ELSER1=R1+1:GOSUB570:GOTO550
560 A=R1(R1):B=R1(R1+1):C=R1(R1+2):IFA=5ORA=11ORB=7ORC=11GOTO580ELSER1=R1+1:GOSUB570:GOTO560
570 IFR1>21THENR1=R1-21:RETURNELSERETURN
580 GOSUB980:R2=RND(1)*21+1:R3=RND(1)*21+1:GOTO450
590 '——— STOP CENTER ————————
600 IFF(1)>1ORF(0)>1ORF(6)GOTO800ELSEIFF(2)GOTO720ELSEIFF(4)=1ORF(5)THENONLI+1GOTO770,780,790:GOSUB810:GOTO820ELSEIFF(0)=1THENELSEIFF(1)=1GOTO650ELSEIFF(3)THENONLI+1GOTO690,700,710ELSE820
610 FORI=0TO2:IFR1(R1+I)=0THENONI+1GOTO620,630,640ELSENEXT
620 IFR2=3ORR2=4ORR2=17ORR2=18GOTO820ELSEIFR2>17ORR2<3THENR2=2:GOTO820ELSEIFR2>11ANDR2<17THENR2=16:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
630 IFR2>17ORR2<3THENR2=2:GOTO820ELSEIFR2>11ANDR2<17THENR2=16:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
640 IFR2=1ORR2=2ORR2=15ORR2=16GOTO820ELSEIFR2>16ORR2<2THENR2=1:GOTO820ELSEIFR2>10ANDR2<16THENR2=15:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
650 FORI=0TO2:IFR1(R1+I)=2THENONI+1GOTO660,670,680ELSENEXT:R2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
660 IFR2=2ORR2=9ORR2=16GOTO820ELSEIFR2>16ORR2<2THENR2=1:GOTO820ELSEIFR2>3ANDR2<9THENR2=8:GOTO820ELSEIFR2>10ANDR2<16THENR2=15:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
670 IFR2>16ORR2<2THENR2=1:GOTO820ELSEIFR2>3ANDR2<9THENR2=8:GOTO820ELSEIFR2>10ANDR2<16THENR2=15:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
680 IFR2=1ORR2=8ORR2=15GOTO820ELSEIFR2>15THENR2=21:GOTO820ELSEIFR2>2ANDR2<8THENR2=7:GOTO820ELSEIFR2>9ANDR2<15THENR2=14:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
690 IFR2=10GOTO760ELSEIFR2>4ANDR2<10THENR2=9:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
700 IFR2>4ANDR2<10THENR2=9:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
710 IFR2=9GOTO820ELSEIFR2>3ANDR2<9THENR2=8:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
720 IFF(0)ORF(1)GOTO800ELSEIFTF=0THENR2=R2+2:GOSUB810:GOTO820ELSEONLI+1GOTO730,740,750
730 IFR2(R2)=TF ORR2(R2+1)=TFGOTO820ELSER2=R2+1:GOSUB810:GOTO730
740 IFR2(R2+1)=TFGOTO820ELSER2=R2+1:GOSUB810:GOTO740
750 IFR2(R2+1)=TF ORR2(R2+2)=TFTHENELSER2=R2+1:GOSUB810:GOTO750
760 IFR1=12ANDR2=10THENR2=11:GOTO820ELSE820
770 IFR2=6ORR2=13ORR2=20GOTO820ELSEIFR2<6THENR2=5:GOTO820ELSEIFR2>7ANDR2<13THENR2=12:GOTO820ELSEIFR2>14ANDR2<20THENR2=19:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
780 IFR2<6THENR2=5:GOTO820ELSEIFR2>7ANDR2<13THENR2=12:GOTO820ELSEIFR2>14ANDR2<20THENR2=19:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
790 IFR2=5ORR2=12ORR2=19GOTO820ELSEIFR2>19ORR2<5THENR2=4:GOTO820ELSEIFR2>6ANDR2<12THENR2=11:GOTO820ELSEIFR2>13ANDR2<19THENR2=18:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
800 A=R2(R2+1):IFA=8GOTO820ELSER2=R2+1:GOSUB810:GOTO800
810 IFR2>21THENR2=R2-21:RETURNELSERETURN
820 GOSUB1030:GOTO460
830 '——— STOP RIGHT ————————
840 IFF(7)=0AND(F(1)>1ORF(6))THENA=1:GOTO940ELSEIFF(0)>1ORF(7)THENA=0:GOTO940ELSEIFF(2)GOTO900ELSEIFF(4)=1ORF(5)GOTO930ELSEIFF(0)=1GOTO870ELSEIFF(1)=1GOTO890ELSEIFF(3)=1ANDTF(9)=1GOTO880ELSER3=R3+TF(0)+TF(1)+TF(3):GOSUB950:ONTPGOTO850,860:GOTO960
850 IFPT=R3(R3+LI(PT))THENR3=R3+1:GOSUB950ELSE960
860 IFTF(1)ANDR3(R3+LI(1))=1ORTF(6)ANDR3(R3+LI(6))=6ORTF(7)ANDR3(R3+LI(7))=7ORTF(9)ANDR3(R3+LI(9))=9THENR3=R3+1:GOSUB950:GOTO860ELSE960
870 IFTF(0)=0THENONTPGOTO850,860:GOTO960ELSEIFR3>14-LI(0)ANDR3<20-LI(0)THENR3=19-LI(0):GOTO960ELSER3=R3+2:GOSUB950:ONTPGOTO850,860:GOTO960
880 A=R3(R3+LI(9)):IFA=9GOTO960ELSER3=R3+1:GOSUB950:GOTO880
890 IFTF(1)=0THENONTPGOTO850,860:GOTO960ELSEIFR3>7-LI(1)ANDR3<13-LI(1)THENR3=12-LI(1):GOTO960ELSER3=R3+2:GOSUB950:ONTPGOTO850,860:GOTO960
900 IFF(0)ORF(1)THENA=0:GOTO940ELSEIFTF=0THENR3=R3+2:GOSUB950:GOTO850ELSEIFTF=8THEN920
910 A=R3(R3+LI(6)):IFA=6GOTO960ELSER3=R3+1:GOSUB950:GOTO910
920 A=R3(R3+LI(7)):IFA=7GOTO960ELSER3=R3+1:GOSUB950:GOTO920
930 IFTF(3)=0THENR3=R3+2:GOSUB950:ONTPGOTO850,860:GOTO960ELSEIFR3>21-LI(3)ORR3<6-LI(3)THENR3=5-LI(3):GOTO960ELSER3=R3+2:GOSUB950:ONTPGOTO850,860:GOTO960
940 IFR3(R3+A)=6GOTO960ELSER3=R3+1:GOSUB950:GOTO940
950 IFR3>21THENR3=R3-21:RETURNELSERETURN
960 GOSUB1070:GOTO1090
970 '——— PUT LEFT ————————
980 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(72,31+I),C1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE1,(72,51+I),C1(R1+1),R1(R1+1):PUTSPRITE2,(72,71+I),C1(R1),R1(R1):NEXT:IFF(4)=1GOTO1000ELSEIFF(3)GOTO1010ELSEIFF(2)=0ORR1>19ORR1<2ORR1>7ANDR1<11THENRETURN
990 FORI=0TO2:IFR1(R1+I)=5THENTF=5:LI=I:RETURNELSEIFR1(R1+I)=7THENTF=8:LI=I:RETURNELSENEXT
1000 FORI=0TO2:A=R1(R1+I):IFA=3ORA=4THENLI=I:RETURNELSENEXT:RETURN
1010 FORI=0TO2:A=R1(R1+I):IFA=9ORA=10THENLI=I:RETURNELSENEXT:RETURN
1020 '——— PUT CENTER ————————
1030 FORI=0TO1:PUTSPRITE3,(97,31+I),C2(R2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE4,(97,51+I),C2(R2+1),R2(R2+1):PUTSPRITE5,(97,71+I),C2(R2),R2(R2):NEXT
1040 TP=0:FORI=1TO5:ONIGOSUB1180,1190,1200,1210,1220:A=R1(R1+A):B=R2(R2+B):A=A+(A=2)+(A=4)-(A=5)+(A=10):B=B+(B=8)-(B=5)
1050 IFA=BTHENPT=A:TF(A)=1:LI(A)=C:TP=TP+1:NEXT:RETURNELSENEXT:RETURN
1060 '——— PUT RIGHT ————————
1070 FORI=0TO1:PUTSPRITE6,(122,31+I),C3(R3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE7,(122,51+I),C3(R3+1),R3(R3+1):PUTSPRITE8,(122,71+I),C3(R3),R3(R3):NEXT:RETURN
1080 '——— CHECK ————————
1090 AT=0:F(3)=0:F(5)=0:Y=56:M$="O6GECECEGEGECECE":IFF(7)GOTO1240ELSEIFF(1)>1THENGOSUB1160:AT=15:GOTO1240ELSEIFF(6)THENGOSUB1160:AT=3:M$="O4AO5E-A-O4A-O5DGO4GO5D-G-O4A-O5DG":GOTO1240
1100 FORI=1TO5:ONIGOSUB1180,1190,1200,1210,1220:A=R1(R1+A):B=R2(R2+B):C=R3(R3+C)
1110 IFA=0ANDB=0ANDC=0ANDF(0)=1THENGOSUB1160:FORJ=1TO20:R=RND(1)*16:COLOR,,R:NEXT:COLOR,,8:C=8:FORX=0TO2:GOSUB1330:NEXT:X=0:AT=15:F(0)=2:M$="O4GBO5DGDBGBO6DGDBGBO7DGB":GOTO1240
1120 IFA=2ANDB=1ANDC=1THENGOSUB1160:COLOR,,8:X=2:C=8:GOSUB1330:AT=15:F(1)=2:M$="O4AO5E-A-O4A-O5DGO4GO5D-G-O4A-O5DGO6CO5A-O4D":GOTO1240
1130 IFA=5ANDB=5ANDC=6ORA=7ANDB=8ANDC=7THENGOSUB1160:AT=8:F(2)=0:GOTO1150ELSEIFA=11THENGOSUB1160:F(2)=0:AT=AT+4:GOTO1150
1140 IF(A=3ORA=4)ANDB=3ANDC=3THENGOSUB1160:AT=15:GOTO1150ELSEIF(A=9ORA=10)ANDB=9ANDC=9THENGOSUB1160:AT=5
1150 NEXT:IFAT=4THENF(2)=-(RND(1)<.2):GOTO1240ELSE1240
1160 COLOR8:PSET(10,Y),BC:PRINT#1,"●":RETURN
1170 '——— LINE ————————
1180 A=1:B=1:C=1:Y=56:RETURN
1190 A=2:B=2:C=2:Y=36:RETURN
1200 A=0:B=0:C=0:Y=76:RETURN
1210 A=2:B=1:C=0:Y=16:RETURN
1220 A=0:B=1:C=2:Y=96:RETURN
1230 '——— MEDAL OUT ————————
1240 PUTSPRITE10,(166,62),10,14:IFAT=0THEN1260ELSEIFAT>8THENPLAYM$+M$ELSEPLAYM$
1250 FORI=15TOAT+14:PUTSPRITE10,(166,62),10,I:ME=ME+1+(ME=49999!):GOSUB1290:NEXT
1260 FORI=0TO10:IFINKEY$<>CHR$(27)THENELSEIFTI=0THENTI=1200:NEXTELSETI=0:NEXT
1270 IFF(1)>1THENRETURN330ELSEIFF(6)THENF(6)=0:F(1)=2:RETURN330ELSEIFF(0)>1THENRETURN270ELSERETURN
1280 '——— OWN MEDALS ————————
1290 COLOR15:LINE(216,24)-(255,31),1,BF:DRAW"BM216,24":PRINT#1,USING"#####";ME:IFME=0THENME=50:TH=TH+1+(TH=99):LINE(216,72)-(231,79),1,BF:DRAW"BM216,72":PRINT#1,USING"##";TH:RETURNELSERETURN
1300 '——— MODE SET ————————
1310 FORI=0TO300:NEXT:PUTSPRITE10,(166,62),10,ST+14:IFSTRIG(JO)THENPUTSPRITE10,(0,209):PLAY"O7CGF":RETURNELSEIFSTICK(JO)=1THENPLAY"O2C":ST=ST+1:IFST=7THENST=1:GOTO1310ELSE1310ELSE1310
1320 '——— BONUS LAMP ————————
1330 COLORC:FORJ=0TO2:PRESET(160+J+X*8,50):PRINT#1,"7":NEXT:RETURN
1340 '——— DATAS ————————
1350 DATA 0,0,200,191,14,8,8,192,110,,184,100,190,110,14,8,140,192,191,,70,30,89,90,15,95,30,114,90,15,120,30,139,90,15,18,15,63,25,8,18,35,63,45,10,18,55,63,65,4,18,75,63,85,10,18,95,63,105,8
1360 DATA 144,25,191,34,8,152,37,192,46,4,151,81,183,90,8,168,89,192,98,4,160,49,183,57,1
1370 DATA 0,0,8,8,1,192,8,200,0,1,64,20,146,100,15,64,40,146,40,15,64,60,146,60,15,64,80,146,80,15,64,100,146,20,15,30,125,10,1,80,125,6,3,105,125,6,3,130,125,6,3,170,110,12,14:'GRAPHIC
1380 DATA 00EFFFFFFFF8F0E000010307 0F1F1F0000C1FFFFFFFF1F7FFCF8F8F0F0F0F000,007F80FF8EB5B58CB5B5B58DFF807F0000FE01FF63ADAD2BA7ABADADFF01FE00,007F80FF8E8012221221808DFF807F0000FE01FF63014448448801ADFF01FE00
1390 DATA 03040F103F3F3F7F7F7F407F817E01C020F008FCFCFCFCFEFEFE02FE817E80,03040F103E4092A292A1403E7F817E01C020F0087C0245494589027CFE817E80,000000718377FFFFFFFF7F3F1F070000000000E0F8FCFEFDFDFFFEFEFCF8E00000
1400 DATA 000000719364092A292A1403E1F0700000000E0F87C0249514991027CF8E00000,000000718377FFFFFFFFF7F3F1F070000000000E0F8FCFEFDFBFAFDFEFCF8E00000,000000719364092A292A1403E1F070000000000E0F87C0249514991027CF8E00000
1410 DATA 00000308173F7FFFFF7F3F1F0F0300000000C0F0F8FCFEFFFFFEFCF8F0C00000,00000308374092A292A1403F0F0300000000C0F0FC0245494589 02FCF0C00000,0607030107 0E77CFF8F77E0F0F070000000000888D4EAF47874B85CCCCE870300
1420 DATA 000106091 72F2B5B5B5B282F1709060100C030C8F4FACABDDDED9AFAF4C830C0:'SPRITE 0~13
1430 DATA @¦♣♣♣♣♣♣@♣♣♣♣♣♣¦,@@^^^^^^@^^^^^^@,@¦^^^^^^¦♠♠♠♠♠♠¦,@¦^^^^^^¦^^^^^^¦,@@♣♣♣♣♣♣¦^^^^^^@,@¦♠♠♠♠♠♠¦^^^^^^¦,@¦♠♠♠♠♠♠¦♣♣♣♣♣♣¦,@¦^^^^^^@^^^^^^@,@¦♣♣♣♣♣♣¦♣♣♣♣♣♣¦,@¦♣♣♣♣♣♣¦^^^^^^¦:'SPRITE 13~
1440 DATA 11,8,9,3,1,6,9,0,7,2,5,9,5,8,3,10,3,6,0,5,7,4,8,9,9,1,6,11,9,7,3,5,9,10,8,1,0,3,6,7,5,7,9,8,9,2,1,6,5,0,7,9,5,9,0,8,0,4,3,6,9,5,7,11,8,9,3,1,6:'REEL
1450 DATA 95,90,110,90,120,100,130,110,140,130,140,170:'MODE DATA
1460 '——— CTRL+STOP ————————
1470 SCREEN0:COLOR15,4,7:STOPOFF:PRINT"<EXCHANGE>":PRINTUSING"5 MEDALS RATE:######:+######";ME*20;ME*20-TH*1000:ME=INT(ME*14.285/10)*10:PRINTUSING"7 MEDALS RATE:######:+######";ME;ME-TH*1000:PRINT"MODE:"ST:PRINT"Thank you for playing !"
```

アルゴリズム甲子園

THE BADMINTON
対戦アルゴリズムの巻④

THE BADMINTON対戦アルゴリズム募集結果発表〜っ!

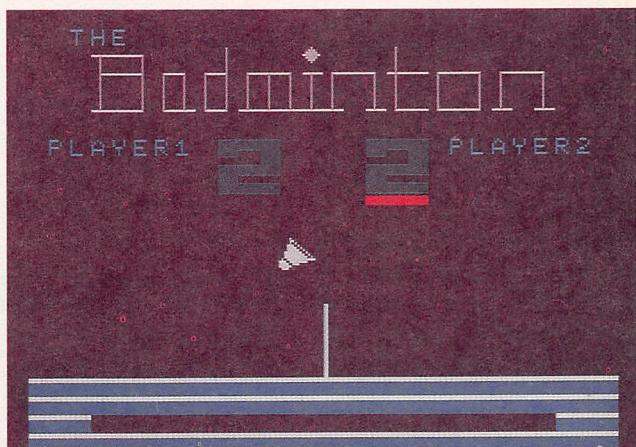
入　選(賞金1万円)――該当作品なし

準入選(賞金5千円)

	アイデア	プログラム	表現	スピード	計
・SERIE Fのアルゴリズム	8	7	7	4	26
・森一弘のアルゴリズム	8	8	6	5	27

佳　作(オリジナルグッズ)

	アイデア	プログラム	表現	スピード	計
・ぽちかるのアルゴリズム	5	5	4	7	21
・ゴマちゃんのアルゴリズム	6	6	6	5	23
・Lovely Dreamのアルゴリズム	6	5	5	5	21

Orc(以下O):さて、受賞作品も上のように決まり、まずは受賞したみなさん、おめでとうございます。
ファジー鈴木(以下フ):でも、審査は結構難航したなあ。
O:まず、2人が別々に粗選考をして、それぞれノミネート作品を提出して、最終選考は点数制でおこなったんだけど、どの作品も意外と点数が高くなかったんだよね。
フ:まあ、点数だけで考えれば、SERIE Fクンや森クンということなんだけど、どちらも若干入選レベルには届かなかった。
O:SERIE Fクンの作品はスピードに難があり、森クンの作品にはプログラム的に無駄な部分があったからね。
フ:それで涙を飲んで、入選作はなしとしたんだけど、この両作品は他より優れていたのは確かだし、佳作にするには忍びないということで……。
O:募集要項にはなかったんだけど、準入選というのを新設して、2人に贈ることにしたんだよね。なんか説明っぽい対話だなあ(笑)。

⇧この『THE BADMINTON』が1人で遊べる

準入選 学習機能がついて強さはピカ１！
SERIE Fのアルゴリズム

SERIE Fクンのアルゴリズムの特徴は何といっても学習機能。

基本的には打つショットの種類は乱数で選ぶのだが、それぞれの確率に幅を持たせていて、相手の対応によって確率を変化させている。具体的には、あるショットを打って、自分がポイントを取れば、そのショットを打つ確率を増やし、そのショットを打ち返されて相手にポイントを取られれば、打つ確率を減らす。つまり、相手に決められるような甘いショットはだんだん打たなくなり、相手が打ちかえせないような厳しいショットを多用してくるようになる。これによってプレイすればするほど、プレイヤーにとって嫌な相手ができあがるという寸法。

この、単純だが効果的な学習機能というアイデアおよびそれを可能にしたプログラミングテクニックが高く評価された。

しかし、何といってもスピードが難点。学習機能を加えるために、ラリーがとぎれたかどうかの判断や、ショットの正確さを期すために、打ったショットがコートに入るかどうかの判断をおこなっているなど、多くのＩＦ文を使っているため、ある程度は致し方ないのだが、もう少しプログラムを整理すれば少しは速くなったのでは？

※阿部くん＝原作作者

阿部くんから一言

とても凝っていて感激です。最初のうちは甘いショットや変なショットが多いけど、それがだんだん減って行くのがわかります。スピードの遅さがちょっと残念。

準入選 細かい性格付けが可能な拡張性がマル
森一弘のアルゴリズム

森クンのアルゴリズムはコートをエリアで分けて、そのエリアごとに打つショットの種類と打つ確率を決めるというもの。

タイプとしては10月号のOrcのアルゴリズムと同じ。このタイプは結構多く来たが、その中でも森クンが優れていた点は、エリア分けが細かいこと。8×8ドットを１つの単位とし、横17×縦15のエリアに分割されている。これによってかなり細かくコンピュータの性格付けをすることが可能となっている。

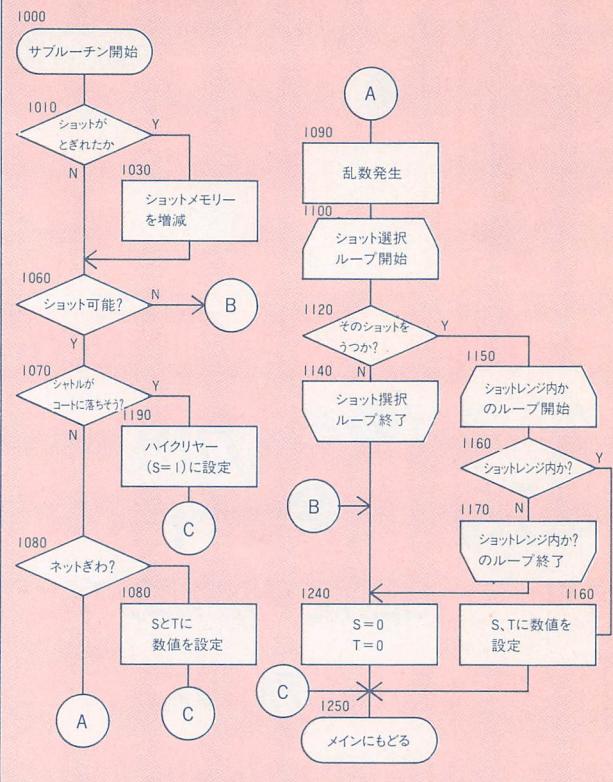
加えて、プログラムを見てもらえればわかるが、データ形式が非常にわかりやすい。思考パターンが視覚的にわかるため、変更が簡単にでき、コンピュータをさまざまなタイプのプレイヤーにすることができる。この拡張性の高さがプログラム部門で高い評価を受けるゆえんとなった。

しかし、惜しまれるのは、行1030〜1060におけるＩＦ文の羅列。ここは、配列変数を使えば１行で済む。例えば、RN(n)という配列変数にショットごとの確率を設定しておけば、

ＩＦ ＲＮＤ(１)<ＲＮ(Ｓ) ＴＨＥＮ Ｓ＝Ø

とするだけで、まったく同じことができる。ここが上記のようになっていれば、プログラムのむだがなくなり、スピードも上がり、評価も30点を超えたと思われるだけに非常に残念だ。

阿部くんから一言

原理は単純そうだけど、かなり強い。スマッシュとプッシュでバンバン攻めてきます。一見かんたんなプログラムに見えますが、行3000以下のデータを決めるのは大変だったと思います。

森一弘のBASICプログラムだ

```
1000 IF X<112 OR X>255 OR Y<30 OR Y>144
OR H=0 THEN S=0:RETURN
1010 PX=(X-112)¥8:PY=(Y-30)¥8:PP=PT(PX,P
Y):S=PP AND 7:T=PP¥8
1030 IF S=1 AND RND(1)<.02 THEN S=0
1040 IF S=5 AND RND(1)<.8  THEN S=0
1050 IF S=3 AND RND(1)<.7  THEN S=0
1060 IF S=7 AND RND(1)<.5  THEN S=0
1070 RETURN
2000 DIM PT(20,20):RESTORE 3000:FOR I=0
TO 14:READ A$:FOR J=0 TO 16
2010 PT(J,I)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):NE
XT J,I:RETURN
3000 DATA "00000000000000000"
3010 DATA "0555500000FFFF000"
3020 DATA "DDD5550000FFFF000"
3030 DATA "DDD5550000FF77700"
3040 DATA "DDD00000000777700"
3050 DATA "00BB0000000077700"
3060 DATA "00BB0000000000000"
3070 DATA "9BB33333000000000"
3080 DATA "99333333300000000"
3090 DATA "99900000000000000"
3100 DATA "99990000000000000"
3110 DATA "99999000000000000"
3120 DATA "99999991111111000"
3130 DATA "99999999111111100"
3140 DATA "99999999111111100"
```

エリア分割アルゴリズムの発展型
ぼちかるのアルゴリズム

ぼちかるクンのアルゴリズムもやはり、エリア分割型となっているが、1つのエリアにつき打てるショットの種類が複数あり、それぞれ確率を変えてあるところがポイント。ただ、エリア数が横3×縦2というのはややあらいのだろうか、コンピュータのショットに不条理なものが見られた。

クリヤー・弱 ドロップ・強 プッシュ・弱 ドロップ・弱 プッシュ・強 クリヤー・強	クリヤー・弱 ドロップ・強 スマッシュ・弱 スマッシュ・強 プッシュ・強	クリヤー・強 ドロップ・強 スマッシュ・強 クリヤー・弱
ドロップ・強 クリヤー・弱 スマッシュ・弱 クリヤー・強	クリヤー・弱 ドロップ・強 ドロップ・弱 クリヤー・強	クリヤー・強 クリヤー・弱 ドロップ・強

↑ネット

阿部くんから一言

僕自身、投稿時はいかにスピードを速くするかでかなり苦労したので、このスピードの速さはうれしい。また、ときどき奇想天外なショットを打ってくるので笑えます。

強さのレベル設定ができるスグレモノ
ゴマちゃんのアルゴリズム

ゴマちゃんクンのアルゴリズムの特徴はコンピュータの強さのレベル設定ができること。レベルによってプッシュを打つ領域および、ハイクリアー・ショートサービスの打つ確率を変化させている。

アルゴリズム自体は、データを利用して分岐するタイプとは違い、リアルタイムにあるショットを打った場合のシャトルの落下点を計算して、適するショットを探していくというもの。

プログラムは短くまとまっているが、論理式を多用しているため、スピードがややマイナスになっている。

阿部くんから一言

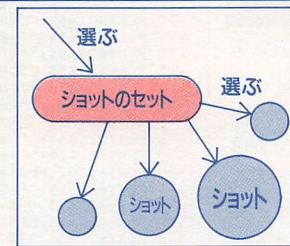
ショートサーブに2種類あるとは知りませんでした。レベル設定ができるというのは親切でいいですね。これでお子様からお年寄りまで遊べます。

打つショットの種類を2元管理
Lovely Dreamのアルゴリズム

Lovely Dreamクンのアルゴリズムもエリア分割型のタイプだが、ショットの種類を決めるとき、まずエリアごとのショットパターンテーブルを選び、そこからあらためて乱数でショットを決定するというもの。スマートさには欠けるものの、基本構造がしっかりしているのでプログラム的な可能性は大だ。

選ぶ
ショットのセット
選ぶ
ショット
ショット

阿部くんから一言

ただデータからショットの種類を決めて打つのではなく、これに乱数を取り入れることで人間らしさが出ています。ネットにかかっても打ち返そうと頑張るひたむきな姿に心を打たれます。

審査を終えて

O：どうファジー、今回のコンテストを振り返ってみて?

フ：はじめ予想したよりも、バラエティに富んだアルゴリズムが送られてきて、評価していてオモシロかったなあ。

O：じゃあ、選外の作品も紹介してみようか。

フ：そうだね、投稿してくれた感謝の気持ちもこめて。

O：まず群馬県の中島秀夫さん。

フ：50歳。Mファンにしてはご年配のかただね。点差によってスマッシュやドロップを打ちわけるところがよかった。

O：次は福岡県のpofくん。

フ：シャトルの位置による場合わけという発想の点では10月号のOrcのと同じかな?　場合わけのしかたが変わってた。

O：秋田県の浜田屋くん。

フ：しろうと(自分でいっている)らしく確かにプログラムにむだなところがいくつかあった。でも球種を選ぶときにネット頂上からのシャトルの位置を傾きとして使用しているところなんかはユニークだったね。

O：広島県のDANKくんのをみてみよう。

フ：これもシャトル位置による条件分岐だね。ABS関数を使ってひし形の判定エリアを作っているのがめずらしい。

O：栃木県の関谷宣男さん。

フ：最初は遊んでみておもしろい思考ルーチンだと思ったんだけど……。

O：投稿の規定が守られていなかったんだよねえ。しくしく。

フ：遊べただけに残念です。

O：群馬県のFallenくん。

フ：これもシャトル位置の条件分岐だけど、その判定にIF文を使わず論理式だけでやってるんだ。彼はできるだけ速い処理をめざしているんだけど、じつはこんなに論理式を使ってもあまりスピード的に効果はない。

O：宮城県の撃退サミーくんにいってみましょう。

フ：彼は2つの思考ルーチンを送ってきてくれたんだ。

O：レベル1とレベル2だね。

フ：どちらもやはりエリア分割方式だった。レベル1はたったの3種類しかショットを打たないのが特徴かな?　レベル2ではほかのショットも打つようになったけど。

O：ありがちなアルゴリズムだっただけにね。さてさて次は、三重県のELECOSくん。

フ：これもOrcのアルゴリズムの発展形だね。エリアが4×4と少し細かくなっている、また、打てるショットが2つあるエリアが設定されている。

O：最後に、東京都の気分は山菜くん。

フ：ウワ〜、すごいプログラムだ。アスキーセーブで5677バイトもある思考ルーチンのほとんどがON〜GOSUB……の行番号で埋めつくされている/

O：考え方はこれもエリア分割だね。

フ：いくら速くなるよう計算をしないといってもこれにはまいったなあ。

◆　◇　◆

フ：……とみてきたわけだけど。

O：アイデア的に注目すべきものが多かったよね。

フ：でも、全体の完成度という点では、やや物足りなかったね。プログラム的に問題があって、せっかくのアイデアを活かしきってないんだよなあ。

O：ここをこうすればよかったのになあ、なんて思ったこともしばしばだったからね。

フ：そうだね。でも、そういうプログラムおよびアルゴリズムのテクニックは、やっているうちに自然と上手になってくるものだから、みんなも今回受賞したアルゴリズムを研究して、それを超えるものを作ってほしい。

O：学習機能がついてて、いろいろな思考パターンおよび強さを持ったコンピュータプレイヤーが何人もいて……。

フ：それでいてスピードが速い/(笑)

O：でも、今回の投稿作品を見るかぎりでは、十分可能だよね。ところで、作者の阿部くんの要望なんだけど、この5人が対戦するウォッチモードを作ろう。

フ：あ、それはかんたんにできるね。でも、ぼくは試験期間になるので。あ、終電がピンチ。

O：じゃ、試験が終わってから。

フ：ちょっとスキーに……。

O：帰ってきてからでいいよ。

フ：残念、そのあと映画の約束があるんだ。じゃ、バイバイ。

このページは ♪ 要♪です。

FM音楽館

今回はオリジナルが4曲、ゲーム・ミュージックが2曲、ポップスのカバーが1曲というバランスになった。オリジナル部門(?)につぎつぎに優秀な作品が寄せられてくるのがうれしいざんす。また、GMでも作者ならではの独特な解釈がみられるものもあり興味深い。

楽評：よっちゃん

三国志ならではの雄大な感じ

光栄　©光栄ミュージック

三国志II「魏のテーマ」

■山梨県　厚芝将貴(13歳)　●ゲームミュージック

厚芝クンの作品を採用したのは、ブラス系の音色をたくさん使っているからです。イントロ部分のホルン風の音、テーマに入ってからのトランペットの音など、目立つ部分がほとんどブラス系の音でできている。三国志ならではの雄大な感じがうまく出ています。それぞれの音色を単音で聴いていると、そんなものかなあ、という程度にしか似ていないのですが、アンサンブルにするとブラスらしい効果が出てくるのがシンセサイザの不思議。

GI.FM3

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
20 A1$="@4804L4V13T100EDEGAL8BAL4GEGEDGA
L8BAG4L4D4"
30 A2$="EDEGAL8BAL4GEGEGADDE2"
40 A3$="@4804V13T100L4B>DD<B>D4L8EDL8<B4
A4"
50 A4$="B4A4A4>D4<B4A4B2"
60 A5$="T220V15L805B>DD<B>DL16EDL8<BAB>D
D<B>DL16EDL8<BA"
70 A6$="AGAB>D<BAGAGABAGED"
80 A7$="AGAB>D<BAGR8BBBBR4."
90 A8$="AGAB>D<BAGR8BBBB4>CCCC4DDDD2R4."
100 A9$="EDEGAL8BAL4GEGEGADV12DV11E2V9DV
8DV7E2."
110 B1$="@5104L4V10T100R15EDEGAL8BAL4GEG
EDGAL8BAG4L4D8"
120 B2$="R15EDEGAL8BAL4GEGEGADDE4"
130 B3$="@5104T100V12L4R15B>DD<B>D4L8EDL
8<B4A8"
140 B4$="R15B4A4A4>D4<B4A4B4"
150 B5$="@10T220V15L804E4>E8<ER8EL4EEEE>
E4<L8"
160 B6$="EEEE>E<EEE EEEEEEEE"
170 B7$="EEEE>E<EEE R8EEEER4."
180 C1$="@9V12L104T45D&D2."
190 C2$="T50D2G2"
200 C3$="@9V12L104T50A2D2"
210 C4$="A2B2"
220 C5$="@5T220V15L403GR8G8R4GR4GGR4"
230 C6$="AR8A8R4AR4AAR4"
240 C7$="L8AGAB>D<BAGAGABAGED"
250 C8$=LEFT$(A7$,10)+"R8<BBBBR4."
260 C9$=LEFT$(A7$,10)+"R8<BBBB4>CCCC4DDD
D2R4."
270 D1$="@0V5L805T255BBBB2.T180R1>T255DD
DD05"
280 D2$="AAAA2.T180R1T255BBBB"
290 D3$="AAAA2.T180R1T220BBBBAAAAABBBBB"
300 E1$="@14V5L405T50R4GR4GR4GR4G"
310 E2$="T50V805R4GR4G"
320 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,"",E1$
330 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,"",E1$
340 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
350 PLAY#2,A4$,B4$,C3$,D2$,E2$
360 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
370 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D3$,E2$
380 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,"",E1$
390 PLAY#2,A9$,B2$,C1$,"",E1$
400 A=0:FORI=0TO1:PLAY#2,A5$,"",B5$,C5$
410 PLAY#2,A5$,"",B5$,C5$
420 PLAY#2,A5$,"",B5$,C6$
430 PLAY#2,A5$,"",B5$,C6$
440 PLAY#2,A5$,"",B5$,C5$
450 PLAY#2,A5$,"",B5$,C5$
460 PLAY#2,A5$,"",B5$,C6$
470 PLAY#2,A5$,"",B5$,C6$:IFA=1THEN500
480 PLAY#2,A6$,"",B6$,C7$
490 PLAY#2,A7$,"",B7$,C8$:A=1:NEXT
500 FORI=0TO2:PLAY#2,A6$,"",B6$,C7$:NEXT
510 PLAY#2,A8$,"",B7$,C9$
520 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
530 PLAY#2,A4$,B4$,C3$,D2$,E2$
540 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E2$
550 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D3$,E2$
560 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,"",E1$
570 PLAY#2,A2$,B2$,C1$,"",E1$
580 GOTO320
```

これは1曲目とはうってかわってにぎやか、むしろウルサイといってもいいくらいのサウンドです。作者のDMMクンは、自分ではFM音源を持っていなくて、文化祭用に友達のMSX2+で作ったそうですが、音色の組合せとかにはすぐに作者の好みが出るものですね。原曲はサンバと名付けられてはいるものの、日本ならではの妙なメロディとコード進行で、外国の人が聴くととても奇妙な音楽に聴こえるようです。

UPAX!.FM3

```
10  CLEAR4000
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1):DEFSTRA-Z:_BGM(1)
:_TRANSPOSE(-20):SOUND6,15:SOUND7,&H2A
30 _VOICE(@22,@24,@12,@22)
40 A0="L1605GGR16GR16GR16GGRR8R16"
50 A1="LECDGR8<AL8>C<BB>C16D."
60 A2="LECGR16L16DGB>C8C<B8>CR16<G&G2"
70 A3="R8L8GA>CDC<B16G.G64G#64A16.EE-16D
16R16<A16&A4R"
80 A4="R8BBA#BA#B16>D.CCL16CDR16E&E2"
90 A5="R8L8GA>CDC<B16G.G64G#64A16.EL16DE
R16<A&A2"
100 A6="BABABR16>CDR16<GB>DEGBG>CR16CR16
<A>CR16CR<<C8D8"
110 A7="EER16E8E-EE-E8<A8>C8E8FFR16FR16E
R16F<A4R8A8"
120 A8="BB-R16B8B-BB-B8>C8D8<B8>C<GR16G8
G8AG8>>Q4D#ED#DC<GQ8"
130 A9="EER16E8E-EE-E8<A8>C8E8FFR16F8ER1
6F<A4R8A8"
140 AA=">DDR16DR16CDC>L8DEFF#"+A0
150 B1="L1605E8G8CER16DDGR16<B>C8D8C8E8<
A>CR16<BB>DR16<B>C8D8"
160 B2="E8G8CER16DDGR16<B>D8G8C8E8<A>CR8
>GD<BG>D<BGD"
170 B3="E8G8CER16DR16GR16DD8G8C8E8<A>CR1
6<BB>DR16<GB8>D8"
180 B4="<B8>D8<GBR16BB>DR16<GB8>D8C8E8<G
>CR16CG<GG>A<GG>B<B"
190 B5=">E8G8CER16DDGR16<B>D8G8C8E8<A>CR
16CCER16<A>C8E8"
200 B6="<B8>D8<GBR16BB>DR16<GB8>D8GR16GR
16FGR16GR2"
210 B7="ECECECEA>C<A>CAEC<AEC<A>FCAFA>CF
CFAFC<AF"
220 B8="D<B>GDBGB>DGDGBGD<BGECGE>C<CE8R8
Q4B>C<BB-AEQ8"
230 B9="E<A>ECE<A>EA>C<A>CAEC<AEC<A>FCAF
A>CFCFAFC<AF"
240 BA="D<B>GDBGB>D<D>D<E>E<F>F<F#>F#"
250 C0="L1603GGR16GR16GR16GGR8.<G4>"
260 C1="L8C.<G.>C<B.G.BA.E.AG16R16G16R16
A16B."
270 C2=">C.<G.>C<B.G.BA.E.AG.A.B"
290 C4=">D.<G.>D<G.>D.<G>C.<G.>C<G.A.B"
300 C5=">C.<B.>C<B.G.BA.E.AE.A.E"
310 C6="G.D.GD.G.>DL16CR16CR16GCR16CRC8<
B8"
320 C7="A8.AR16AR16AA8R8A8G8F8.FR16FR16F
F8R8F8A8"
330 C8="G8.GR16GR16GG8A8B8>D8C8.CR16CR16
CC8R8C8<B8"
340 C9="A8.AR16AR16AA8R8A8G8F8.FR16FR16F
F8R8F8A8"
350 CA="G8.GR16GR16G>L8DEFF#"+C0
360 E0="L160BBR16BR16BR16BBR8.@36L3206GG
GGGGG@22"
370 EA="L16R20D>D<E>E<F>F<F#>F#"+E0
380 Q0="L160BBR16BR16BR16BBR8.L3206GGGGG
GGG"
390 QA="L16R20D>D<E>E<F>F<F#>F#"+Q0
500 D0="RRRHM4"
510 D1="HM16C16C16HM16R16C16MS16M16M16C1
6C16M16R16C16MS16M16HM16C16C16HM16R16C16
MS16M16R2"
520 DX="HM16C16C16HM16R16C16MS16M16HM16C
16C16HM16HM16C16MS16M16":D2=DX+"HM16C16C
16HM16R16C16MS16M16MS16MS16M16M16HM16HM1
6M16M16"
530 D3=DX+DX
540 DY="HM16CH16CH!16HM16R16HM16CH16HM16
HM16CH16CH!8M16CH16MS16CH16"
550 DZ="HM16CH16CH!16HM16R16HM16CH16HM16
HM16CH16CH!8M16CH16MS16CH16"
560 D6=DX+"R2RMS16MS16M16M16"
570 D7=DY+DY
580 D8=DY+"HM16CH16CH!16HM16M16HM16C16HM
16HM8MS16MS16M16M16HM16HM16"
590 D9=DZ+DZ
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はあいOrcです／　わくわく。今月はいよいよデチューンの謎が解き明かされるよん(すでに知っているって人もけっこういるけど)。これを読めばみんなの作る音楽も音に厚みが出て、より聴きごたえのあるものになる……かな？　その前に採用者のコメントではやる気持ちをおさえるのだ。

■■魏のテーマ

厚芝将貴「このプログラムは戦闘画面とメイン画面の曲がひとつになっています。力作です。この文はチャップリンの黄金狂時代を見ながら書きました。やはり小屋のシーンが最高です。中3の兄が毎日何回も観てはゲラゲラ笑っていました。それではまた会う日までご機嫌よう／　ハハハハハ……」

■■A Rattle Samba

Mr.Pine 5th ANNIVERSARY→DMM「ええ、文化祭用のBGM用に作ったものなんですけど…。原曲に似ずしっとりとしたサンバになってしまいました。FMの曲作り第1号であるのでまあまあかな？　と思ってたら採

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
600 DA="HM16CH16CH!16HM16RMS8M8HM8HM8"+D
0
610 N0="L16OEER16ER16ER16EE3."
620 N1="LRERERER8E8E8E8"
630 N2="RERRRERR8E16E16"
640 NX="RERR":N3=NX+NX
650 N6=NX+"L16E8E8EER16ER8EER"
660 NY="R16EE8E8E8R16EE8.ER16E":N7=NY+NY
670 N8=NY+"R16EE8RRR"
680 NZ="R16EE8E8E8R16EE8R16ER16E":N9=NZ+
NZ
690 NA="R16EE8EEEERR"+N0
700 PLAY#2,"T128V15","T128V15","T128V14"
,"T128V15","T128V15","T128V12","T128S9M4
327","T128V12":PLAY#2,A0,"",C0,E0,D0,P0,
N0,Q0
710 PLAY#2,A1,B1,C1,"",D1,A1,N1:PLAY#2,A
2,B2,C2,"",D2,A2,N2:PLAY#2,A3,B3,C2,"",D
3,A3,N3:PLAY#2,A4,B4,C4,"",D3,A4,N3
720 PLAY#2,A5,B5,C5,"",D3,A5,N3:PLAY#2,A
6,B6,C6,"",D6,A6,N6:PLAY#2,A7,B7,C7,"",D
7,A7,N7:PLAY#2,A8,B8,C8,"",D8,A8,N8
730 PLAY#2,A9,B9,C9,"",D9,A9,N9:PLAY#2,A
A,BA,CA,EA,DA,AA,NA,QA:GOTO 710
740 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
750 '♥  "A Rattle Samba"  (C)KONAMI  ♥
760 '♥     (BIO MIRACLE BOKUTTE UPA) ♥
770 '♥  MUSIC      BY PROFET FUKAMI  ♥
780 '♥  PROGRAMMED BY D "MEISY" M    ♥
790 '♥  ARRANGED   BY D "MEISY" M    ♥
800 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

曲名は「悪魔が近くにいる」といった意味でしょうか。メロディがコードと半音ずれたりして、とても変わった音楽です。「きんぱく感が伝わればうれしいです」という作者のコメントにもかかわらず、ちょっと間抜けなニュアンスもあって、非常におもしろい。途中に「テクテク」と主人公(?)の歩く足音が入っているのもそれらしい。リストも80行程度とほどほどで、こういうのがちょうど作りやすい長さじゃあないかな。

DEVILIN.FM3

```
10 '────── DEVIL IN AROUND ──────────
20 '
30 ' 1991/11 DAI OKABAYASHI < ZEEDEN >
40 '
50 '─────────────────────────────────
60 '
70 '────── SET ──────────────────────
80 CLEAR9000
90 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
100 CALL PITCH(450)
110 CALL TEMPER(1)
120 CALL TRANSPOSE(-10):DEFSTRA-Y
130 '────── MML << 0 >> ──────────
140 A0="O6L4V15C2@W1DDDE2&ER1R1"
150 B0="O6L4V15D+2@W1C+C+C+D+2&D+R1R1"
160 C0="O5L4V15B2@W1V11AAAG2&G&G&G2&G&G1
"
170 D0="O5L4V15A+2@W1V11G+G+G+F+2&F+&F+&
F+2&F+&F+1"
180 E0="O5V12L4R1R2R1R2RB&B2"
190 F0="O5V13L4R1R2R1RA2&A&A2"
200 G0="@A15V9B2B2B2B2B2B2B2B2B2"
210 H0="L4S0M900R1R2R4EDEDEDEDEDED"
220 I0="L4S0M999R1R2R4R1R2D+C+"
230 '────── MML << 1 >> ──────────
240 A1="V10R1R1D+DC+D":B1="V10R1R1C+C<B>
C":C1="R1R1R1":D1=A1:E1=C1:F1=C1
250 G1="B2B2B2B2B2B2"
260 H1="M500EDEDEDEDEDED"
270 I1="M500D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+"
280 '────── MML << 2 >> ──────────
290 A2="D+DC+DD+DC+DD+DC+DD+DC+DD+DC+D"
300 B2="C+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<
B>C"
310 C2="V13G1&G1&G2A2&A1&A1"
320 D2="V15R2RG+G+G+G+2&G+2R2RA+A+A+A+1"
330 E2=C2:F2=D2
340 G2="B16B16B16B16B16B16B16B16":G2=G2+
G2+G2+G2+G2+G2+G2
350 H2="M400R1R1R2EDEDEDEDED"
360 I2="M450D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+
D+C+D+C+D+C+"
370 '────── MML << 3 >> ──────────
380 A3="D+DC+DD+DC+DD+DC+DD+DC+DD+DC+D"
390 B3="C+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<
B>C"
400 C3="F1&F1&F1G2&G1&G1"
410 D3="R2RF+F+F+F+2&F+2R2RG+G+G+G+1"
420 E3="C1&C1&C1D2&D1&D1"
430 F3="R2RD+D+D+D+2&D+2R2RE+E+E+E+1"
440 G3=G2+"B2B2B2B2"
450 H3="M500R1R1R1R1R1"
460 I3="M1000D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C
+D+C+D+C+D+C+"
470 '────── MML << 4 >> ──────────
480 A4="V15C+2DDDE2&E&ED2C&C1&C1&C2C8CC8
"
490 B4="V15R1R1R1R1R1D2D8DD8"
500 C4="V15B2AAAG2&G&G&G2&G&G1&G1&G2G8GG
8"
510 D4="V15A+2G+G+G+F+2&F+&F+&F+2&F+&F+1
R1R1"
520 E4="V15R1R1R2R4B&B1&B1&B2B8BB8"
530 F4="V15R1R1R4A2&A&A1R1R1"
540 G4="V15B32B32B32B32"
550 G4=G4+G4
560 G4=G4+G4+G4+G4+G4+G4
570 H4="M300R1EDEDEDEDD1D1D2D8DD8"
580 I4="M450D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+C+1R
1R1"
590 '────── MML << 5 >> ──────────
600 A5="R8C8C2&C"
610 B5="R8G8G2&G"
620 C5="G+R2RR8"
630 D5="R8B8B2&B"
640 E5="F+R2RR8"
650 F5="R8<A+8A+2&A+>"
660 G5="B32B32B32B32B32B32B32B32"
670 G5=G5+G5+G5+G5
680 H5="R8D8D2D"
690 I5="D+R2R4R8"
700 Z=212:A="T=Z;@9":B="T=Z;@24":C="T=Z:
@6":T="T=Z:":PLAY#2,C,A,B,B,B,B,T,T,T
710 SOUND6,0:SOUND7,49:Z=0
720 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
730 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
740 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2
750 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3
760 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4
770 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5
780 IFZ=0THENZ=Z+1:GOTO750
790 Z=0:GOTO730
```

「何か変わった曲を作ろうと思ったらこんなのになった」そうですが、うん、これは相当な力作です。よくこれくらいのリストにおさまったなあ。いろいろなワザがつまっています。8分の5拍子、オーケストラヒットもどきの音色、スネアドラムのデクレッシェンド、ベースのデチューン(以上は作者の指摘)など。評者が気に入っているのは、オケヒット前の、曲全体がシュワシュワッとシンセのもやにつつまれていく感じのところ。ここのサウンドの変化はプロもびっくりの出来だ。

SNOW-S.FM3

```
10 ' - Battle in The Snowstorm -
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 1500
30 SOUND6, 0:SOUND7,&B011101
40 DEFSTRA-T
50 '///// [ 0 ]
66 A="L16Q5DR8DR8.DDR16 ER8ER8.EER16 FR8
FR8.FFF"
70 A0="O5@57V11"+A:E0="O5@6V10"+A:I0="O4
V9"+A
80 C="L16Q5DDDD8DDDDD EEEEEEEEEE >F<FF>F
<FFFFFF AGG-F-EDD-<BA"
90 C0="O3@14V8"+C:F0="O3@33V9"+C
100 D0="V6@12O6L16D<AA>D<AAA>DD<A> E<BB>
E<BBB>EE<B> FCCFCCCFFF<<AGG-F-EDD-<BA"
110 G="Y23,152BH16H16H16BH16C16H16B16B16
Y23,2S16S16":G0="V8Y54,0Y55,1"+G+G+G+"Y2
3,152H32H32H16H16H16C32H32B16B16B16B16"
120 H="SL16B8.B8.BBR8":H0=H+H+H+"RR16BBB
B"
130 J="S0M1500L16R2CC":J0=J+J+J
140 '///// [ 2 -5 ]
150 AX="CABCAB":A2="O6@16L20V3"+AX+"V5"+
AX+"V7"+AX+"V9"+AX+"V11"+AX
160 AY="CB>D<CB>D<":A3="O6V3"+AY+"V5"+AY
+"V7"+AY+"V9"+AY+"V11"+AY
170 A5=A3+AY+AY+AY+AY+AY
180 C2="V10Q8@53O4F1.":C3="G1.":C5="G1&G
1&G1"
190 D2="V=W;O=Z;Q4@24 F6G6F7G7F8G8F10G10
F12G12F16G16F24G24"
200 D3="G6A6G7A7G8A8G10A10G12A12G16A16G2
4A24"
210 DX="GAGAGA":D5=D3+"L24"+DX+DX+DX+DX+
DX+DX+"GA32"
220 E="@24R2.O2E2":E2="V12"+E:E4="V15"+E
230 E="R2.L16V8EEEE EEEEEEEEV9 EEEEEEEE
V10EEEEEEEE V11EEEEV12EEV13EE"
240 E5="@0O2"+E:F5="@14O1"+E
250 G2="Y39,5V6H16H16C16H16H16C16H16H16H
16H16H16H16Y39,2V15MS16V10MS16V5MS16V0MS
16Y55,5Y56,60MS16Y55,6Y56,75MS16Y55,0Y56
,0V0H16H16H16C16H16C16"
260 G5=G2+"H16H16C16H16H16C16H16H16 H16H
16C16H16H16H16H16C16 H16H16C16H16H16H16H
16C16"
270 '///// [ 6 ]
280 A="L16Q5FFFQ8FR8"
290 A6="O5@57V12"+A:C6="O4@14V10"+A:D6="
O4@12V8"+A
300 E6="O5@6V11"+A:F6="@0O2V10"+A:I6="O4
V10"+A
310 G6="Y23,89V0MHS16V5MHS16V10MHS16V15M
HS8.Y39,5"
320 H6="L16CCCC8.":J6="L16M300CM600CM120
0CM2400C8."
330 '///// PLAY
340 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
350 POKE &HFA2C+16,24
360 PLAY#2,A0,C0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
370 PLAY#2,A0,C0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
380 Z=1:W=0 'D PART
390 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 2
400 PLAY#2,A2,C2,C2,D2,E2,"",G2
410 PLAY#2,A3,C3,C3,D3,E2,"",G2
420 NEXT
430 PLAY#2,A2,C2,C2,D2,E4,E4,G2
440 PLAY#2,A5,C5,C5,D5,E5,F5,G5
450 Z=7:W=10:NEXT Y
460 PLAY#2,A6,C6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6,J6
470 GOTO 360
480 ' by H.Sashida 91/12/2
```

用されてしまったり。世の中はわかりません。受験生でなく暇だったらもっと格好よくできたかも? とかなんとか…」

■■DEVIL IN AROUND

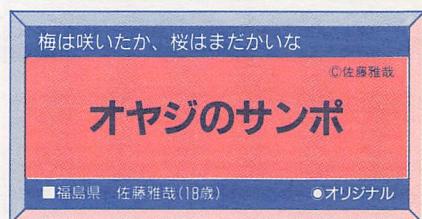
ZEEDEN「メロディの部分以外は楽譜にしないで打ちこみました。結果、ハチャメチャになりました。ポイントとしては、バスドラムを効果音的に使ったこととメロディをいきなり止めて、恐怖感を出していることでしょうか。オリジナルの作曲第1号作品です。よろしく。PSGが使えないZEEDEN」

■■Battle in The Snowstorm

ART指田「正直いって採用に至るとは思ってませんでした。まー唯一自信があるスネアのデクレッシェンドがよっちゃん氏の目に止まった。それだけのことだと思います。あとは音楽的にもカスみたいなものだから……。札幌の手稲山での雪上の戦闘を表現した曲です」

いかにもなアニメ／ゲーム風オリジナル。でも、作者自身のワクワクしている感じがそのまま伝わってきて、聞いているほうも気持ち良くなります。特筆すべきなのは、うるさい音色が多数重なり合って、コンプレッサー(音量を同じにするためのエフェクター)をかけたのと同じ感じになっているところ。そのために、音楽の満腹感が出ている。ドラムやベースをずっと鳴らしっぱなしにするのも効果的な場合がある、という見本です。

CRISIS.FM3

```
1 'SAVE"ｻｯｷｮｸ7.FM
10 '
20 '  <<< CRISIS >>>
30 '
40 '1991/11/17 まつむら ひろかず
50 '
60 CLEAR9000:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
70 DIM A%(15)
80 '<<<< @63 SET >>>>
90 FOR I=0 TO 15
100 READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
120 _VOICE COPY (A%,@63)
130 DATA 0000,0000,0000,0
140 DATA 0015,000D,0000,0
150 DATA 0E61,2284,0000,0
160 DATA 0061,14A2,0000,0
170 '<<<< VOICE SET >>>>
180 _VOICE(@63,@63,@63,@6,@33,@14):DEFST
R A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,9
190 '<<<< T >>>>
200 T="T180
210 '<<<< A >>>>
220 A0="V15 @V118 L16 O5"
230 A1="R1R1R1R2.CEGB-"
240 A2="L2AFCF4L16<A>CFAL2A-FCF4<L16A->C
FA-"
250 A3="G2.<G>CE-G>C2.<CE-G>CE-2.<G>CE-G
>C2.<<CEGB-"
260 A4="L8G.F.E-F.E-.DE-2.L16CDE-FL8G.E-
.CD.G.B>C2.L16<CEGB-"
270 A5="L8G.>C.E-F.D.<B>C2.<L16BB-AA-L8G
.>C.E-D.G.B>L16C2.&C<<CDE"
280 A6="L8F.G.A->C2<E-.F.G>C2<D.E-.FA-.G
.FE-4.L16DE-L8E.F.G"
290 A7="F.G.A->C4.D16C16<E-.G.>CE-4.L16F
G<G2..DC<B2.>CEGB-"
300 '<<<< B >>>>
310 B0="V15 @V111 L16 O4"
320 B1="R1R1R1R2.G>CEG"
330 B2="L2FC<A>C4L16<FA>CFL2FC<A->C4<L16
FA->CF"
340 B3="E-2.<E-G>CE-G2.<G>CE-G>C2.<E-G>C
E-G2.<<G>CEG"
350 B4="L8E-.D.CD.C.<B>C2.L16<GG>CDL8E-.
C.<GG.>D.GE-2.L16<G>CEG"
360 B5="L8E-.G.>CD.<B.GE-2.L16A-GG-FL8E-
.G.>C<B.>D.GL16E-2.&E-<<GG>C"
370 B6="L8C.C.CF2C.C.CE-2<B.>C.DF.E-.DC4
.L16CCL8C.D.E"
380 B7="C.C.CF4.F16F16C.E-.G>C4.L16CD<D2
..<AA-G2.G>CEG"
390 '<<<< C >>>>
400 C0="V15 @V50 L16 O6"
410 C1="C4@V65C<GE-C@V80G4@V112&G4A-4A-C
FA-B-4A-FB-A-G2.DGB>DG2.<CCDE"
420 C2="F2.FA>CFA1<F2.FA->CFA-2.GFE-D"
430 C3="C4CE-GB>C2.&C<B-GE-C4<<CDE-G>C4C
DE-G>C4CDE-G>C2.<<CCDE"
440 C4="C4CE-G>C<<G4GAB>DC4CE-G>C<<G4GAB
>DC2.CDE-G>C2.&C<<CDE"
450 C5="C4CE-G>C<DGB>DGD<BGC4CDE-G<GAB>D
GAB>D<C4CDE-G<G4GAB>DC2.CCDE"
460 C6="F4&FFGA->C<B-A->C<B-A->C<A-G4CDE
-G>C<GE->C<GE->C<CD4<DGB>DGAB>DGAB>D<<CD
E-G>CDE-G>C<GE-DCDE-G<<"
470 C7="F4&FA->CFA-FCA-FCA-F<<G4&G>CE-G>
C<GE->C<GE->C<C<GAB>DGAB>DGAB>DGAB>DGD<B
AGD<BAGD<BAGD<BG>"
480 '<<<< D >>>>
490 D0="V15 @V70 O3 L16Q7"
500 D1="C8CC@V85C8CC@V105C8CC@V112C8CCF8
FFF8FFE-8E-E-C8CCG8GGG8GGG8GGGGGGG8GGG8G
GG8GGCCDE"
510 D2="F8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFFFFF
F8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFFFE-D"
520 D3="C8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CCC8CC
C8CCC8CCC8CCCDE-FC8CCC8CCC8CCCCDE"
530 D4="C8CCC8CCG8GG<G8GG>C8CCC8CC<G8GGA
ABB>C8CCC8CC<G>G<GA>A<AB>BC8CCC8CCC8CCCC
DE"
540 D5="C8CCC8CCG8GGG8GGC8CCC8CCE-8E-E-D
8DDC8CCC8CCD8DDG8GG>C8CCC8CC<C8CCCCDE"
550 D6="F8FFF8FFF8FFF8FFE-8E-E-E-8E-E-C8
CCC8CCD8DDD8DD<G8GGG8GG>C8CCC8C>C<C>C<CD
>D<D>E<E"
560 D7="F8FFF8FFF8FFF8FFE-8E-E-E-8E-E-C8
CCD8E-FG8GGG8GGG8GGG8GG<G8GGG8GGG8GG>CCD
E"
570 '<<<< E >>>>
580 E0="V15 @V70 O3 L16Q3"
590 '<<<< F >>>>
600 F0="V15 @V30 Y23,45 Y24,190"
610 G="MSH8H16H16":GG=G+"@V65"+G+"@V100"
+G+"@V114MSH16MSH16MSH16MSH16BH8H16H16MS
H16MSH16MSH16MSH16Y24,150MSH16Y24,190MSH
16MSH16MSH16Y24,150MSH16MSH16Y24,60MSH16
MSH16Y24,190"
620 G="BH8H16H16MSH8H16H16":A="BH8H16H16
MSH16H16H16H16":B="BH8H16H16MSH16MSH16MS
H16MSH16":C="BH16H16H16H16MSH16MSH16MSH1
6MSH16":D="BH8H16H16MSH16H16MSH16MSH16":
E="Y24,150MSH16MSH16MSH16MSH16Y24,60MSH1
6MSH16MSH16MSH16Y24,190"
630 F1=GG+G+A+G+D
640 F2=G+A+G+A+G+A+G+C
650 F3=G+G+G+D+G+A+C+E
660 F4=G+D+G+A+G+G+B+E
670 F="BH8H16MSH16H16MSH16MSH16MSH16":H=
"BH16H16H16H16MSH16H16H16H16"
680 F5=G+F+G+C+G+F+"MSH16H16H16MSH16H16M
SH16MSH16MSH16"+E
690 F6=F+H+F+H+G+A+D+"H16MSH16MSH16H16MS
H16MSH16H16MSH16"
700 F7=F+H+F+H+G+D+C+E
710 '<<<< G >>>>
720 G0="L8 S0 M100"
730 G="CR8":GG=G+"M300"+G+"M500"+G+"L16M
1500CCCCM600C8R8M1500CCCCM1200CM1500CCCM
1200CCM900CCL8M600"
740 G="CR8M1500CR8M600":A="CR8M1500C16R8
.M600":B="CR8L16M1500CCCCL8M600":C="L16C
R8.M1500CCCCL8M600":D="C8R8L16M1500CR16C
CL8M600":E="L16M1200CCCCM900CCCCL8M600"
750 G1=GG+G+A+G+D
760 G2=G+A+G+A+G+A+G+C
770 G3=G+G+G+D+G+A+C+E
780 G4=G+D+G+A+G+G+B+E
790 F="CR16M1500L16CR16CCCL8M600":H="L16
CR8.M1500CR8.L8M600"
800 G5=G+F+G+C+G+F+"L16M1500CR8CR16CCCL8
M600"+E
810 G6=F+H+F+H+G+A+D+"L16M1500R16CCR16CC
R16CL8M600"
820 G7=F+H+F+H+G+D+C+E
830 '<<<< H >>>>
840 H0="L2 O4V12"
850 H1="R1R1R1R2.C4"
860 H2="FA>CF<FA->CF<"
870 H3="CE-G>C<CE-G>C<"
880 H4="C>C<<E-G>CG>C<C"
890 H5="CG>C<<G>CE-4G4>C<E-"
900 H6="FDE-CDGCE"
910 H7="FA-GCGD<G2.>C4"
920 '<<<< I >>>>
930 I0="L2 O4V12"
940 I1="R1R1R1R2.E-4"
950 I2="A>CFA<A->CFA-<"
960 I3="E-G>CE-<E-G>CE-<"
970 I4="E->E-<<G>CE->CE-<E-"
980 I5="E->CE-<CE-G4B4>E-<G"
990 I6="A-FGE-FBE-G"
1000 I7="A->CC<E->C<FB2.E-4"
1010 '<<<< ﾃﾞｨﾁｭｰﾝ >>>>
1020 POKE-1476,15
1030 '<<<< Let's Play >>>>
1040 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1050 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1060 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,D1,F1,G1,H1,I1
1070 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1080 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,D3,F3,G3,H3,I3
1090 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1100 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,D4,F4,G4,H4,I4
1110 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1120 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,D3,F3,G3,H3,I3
1130 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1140 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,D5,F5,G5,H5,I5
1150 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,D6,F6,G6,H6,I6
1160 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,D7,F7,G7,H7,I7
1170 GOTO 1070
```

ほとんど曲の題のために採用されたようなものだな、これは。曲だけ聞くと間抜けなサンバ調なんだけど、題を知って、オヤジの様子を想像しながら聴き直すととてもおかしい。いや、現在若い読者諸君は想像もつかないだろうけど、お父さんはたいへんなのだー(小沢昭一調)。仕事のしすぎは身体に悪いですから、たまには散歩できるくらいの余裕がほしいね。犬を連れて「梅は咲いたか、桜はまだかいな」と近所をうろつくわけだな。

OYAJI.FM3

```
1 '     SAVE"OYAJI.OPL"
10 '
20 '     ｵﾔｼﾞ ﾉ ｻﾝﾎﾟ
30 '
40 '     Music composed
50 '      and arranged
60 '
70 '     By Masaya Sato
80 '
90 '
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 2000:DEFSTR A-Y:DEFINT Z:DIM Z
(16)
120 _TRANSPOSE(0)
130 _PITCH(442)
140 _BGM(1)
150 SOUND 7,49:SOUND 6,6
200 TT="T112L16
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■■CRISIS
松村弘和「ありがとうございます。前の曲がボツッたのでまたダメかと思っていたのでうれしいです。この曲は、当時期末テスト10日前のぼくの心境を忠実に表しています。結果はまあまあでしたが……。あと、いままでまとめていたベース2chを2つに分けて、アタック音を短くしてみました」

■■オヤジのサンポ
佐藤雅哉「はじめまして、受験生の佐藤です。この曲は、キーボードであそんでたときにポッとできた曲です。で、LFOディレイを入れるためになれないユーザー音色を使ってたりします。今のままだと少々テンポずれがおこりますが笑ってゆるしてください」

■■SOLID STATE SURVIVOR
ゼッポチコハーボMACK竹中「採用ありがとうございます。以前に大御所JL2TBBさんがアレンジしていたこの曲ですが、私の場合は、「YMOらしい音色」を念頭に製作してみましたが、いかがなもんでしょ。YMO大ファンの私としては、この採用を機に、YMOの曲をどんどん投稿していきたいと思います」

●●デチューンの使い方
デチューンとは、ここではFM音源の各チャンネルのチューニングをわずかにずらすこと。チューニングのずれたチャンネルが同時に発声されるとビ

```
210 TR="T112Y54,0Y55,32Y56,0
300 POKE &HFA2C,0:POKE &HFA3C,36
400 RESTORE:FOR Z=0 TO 15:READ A:Z(Z)=VA
L("&H"+A):NEXT
410 _VOICE COPY(Z,@63)
500 DATA 0000,0000,0000,0000
510 DATA F400,000E,0000,0000
520 DATA 1204,32C6,0000,0000
530 DATA 0004,11A4,0000,0000
1000 A0="@6304V14L8B>D16R8.<BA2 B>D16R8.
<BA2
1010 A1="L16B8>DR16<A8B>C<BAGR16A4 B8>DR
16<A8B>C<Q4B8A8Q8G4
1020 A2="L8Q4A>EE<AA->E-E-<A-A>EE<AA->E-
Q8E-4<
2000 B0="@6304V13L8GRGF2GRGF2
2010 B1="V8R16L16B8>DR16<A8B>C<BAGR16A4
B8>DR16<A8B>C<Q4B8A8Q8G8.
2020 B2="V13L8Q4R8>CC<RBBR>CC<RBQ8B4
3000 C0="@24V906L2D8RD8CD8RD8C
3010 C1="<B>DGB
3020 C2="EE-C<B>
4000 D0="@24V905L2B8RB8AB8RB8A
4010 D1="GB>DG<
4020 D2=">C<BAA-
5000 E0="@24V905L2G8RG8FG8RG8F
5010 E1="DGB>D<
5020 E2="AA-EE-
6000 F0="@33Q8V1402L8GRGF2GRGF2
6010 F="Q8G8Q2GG":F1="L16"+F+F+F+F+ F+F+
F+F
6020 F2="Q8L8E.A.EE-.A-.E-E.A.EE-EFY0,22
8G-Y0,36
7000 R0="B4B4B8Y0,228R8B4Y0,36B4B4B8Y0,2
28S16S16B16S16S8Y0,36
7010 R="BH8H8SH8H16BC8BH16H8SH8Y0,228H8Y
0,36":R1="Y24,192"+R+R
7020 R="Y24,255M16M8Y24,128M16M8Y24,0M16
M8Y24,128M16M8Y24,255M16M16Y24,128M16Y24
,0M16":R2=R+R
7500 P0="LSM200CCCCCC8M2000C16C16M200C1
6M2000C16C8
7510 P="M200CM2000C8.M200C8C8.M2000C":P1
="L"+P+P
7520 P2="M500L16CC8CC8CC8CC8CCCC CC8CC8C
C8CC8CCCC
10000 PLAY #2,TT,TT,TT,TT,TT,TT,TR,TT,TT
10010 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0
10020 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1
10030 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1
10040 PLAY #2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2,S2
10050 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1
10060 GOTO 10010
```

この曲は以前JL2TBBクンのアレンジで載せたことがあるんだけれど、MACK竹中クンのアレンジも相当凝っている。音色がよくできていて、YMOっぽいチュンチュンのシンセ・サウンドやフワーッと拡がるパッド系の持続音、シンセ・ドラムの音などがうれしい。また、曲の部分部分で使っている音量のクレッシェンドなども非常に音楽的、音程感が外れそうなぎりぎりのところがカッコイイ。YMO以外の曲をテクノ風にアレンジしてみるのもいいかもしれません。

```
SOLID   .FM3

1 '●●●●●  SOLID STATE SURVIVOR  ●●●●●
2 ' MUSIC BY  YELLOW MAGIC ORCHESTRA
3 '      WORDS BY  CHRIS MOSDELL
4 ' PROGRAMMED BY  MACK·TAKENAKA1991
5 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10 CLEAR2000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 POKE&HFA2C+(1-1)*12,30:DEFSTRA-H
30 SOUND7,24:SOUND6,5
40 PLAY#2,"@17T8004V10Y0,152Y2,20Y3,0Y6,
1","@17T8004V10","@2T8005V13","@2T8005V1
3","@33T8003V10","@17T8004V08","T80V15Y2
4,5","T8004V9","T8004V9","T80S0M300004"
50 '●●●●●●●●  MUSIC DATA A  ●●●●●●●●●●●●
60 A1="L16FFFFD+D+D+D+FFFD+8D+D+8F+F+F+F
+EEEEF+F+F+E8EE8"
70 A2="L8R8R16F16G16A&A16BAG16F&F16R8R16
F16G16A&A16BAGF"
80 A3="L8GEC16B&B16GEC16B&B16R8R16D16E16
F&F16GFED"
90 A4="L1G+"
100 A5="L8GEC16B&B16GEC16B&B16R8R16G16A1
6B8B16>C+<BAG"
110 A6="L16G+GF+FED+&D+8"
120 A7="L16F+8F+8F+F+F+8F+EAF+4R16F+EAF+
4"
130 '●●●●●●●●  MUSIC DATA B  ●●●●●●●●●●●●
140 B1="L16CCCC<A+A+A+A+>CCC<A+8A+A+8>C+
C+C+C+<BBBB>C+C+C+<B8BB8>"
150 '●●●●●●●●  MUSIC DATA C  ●●●●●●●●●●●●
160 C1="L1FF+"
170 C2="L8FFDF16GG16FE16F&F16FFDF16GG16F
EF"
180 C3="L8FFFF@6F16F16F16FF16G@2"
190 C4="L16G+GF+FED+8&D+"
200 C5="L16F+1E2&E4&E16@6BAB@2"
210 C6="L16D+1E2&E16@6FFFF8G8@2"
220 C7="L1FF+"
230 '●●●●●●●●  MUSIC DATA D  ●●●●●●●●●●●●
240 D1="L1DD+"
250 D2="L8DD<B>D16EE16DC16D&D16DD<B>D16E
E16DCD"
260 D3="L8DDDD@6D16D16D16DD16E@2"
270 D4="L16EED+DC<B8&B16>"
280 D5="L16D+1C2&C4&C@6GFG@2"
290 D6="L16<B+1>C2&C16@6DDDD8E8@2"
300 D7="L1CC+"
310 '●●●●●●●●  MUSIC DATA E  ●●●●●●●●●●●●
320 E1="L16DDDDFFFFGGFFEEDDDDDDFFFFGGFFE
EDD"
330 E2="L16EEEEGGGGEEEEGGGG<BBBBBBBBBBBB
BBBB>"
340 E3="L8DDDDD16D16DD16E"
350 E4="L16DDDDDDDD"
360 E5="L16FFFFFFFFFAEA8AFADDDDDDDDDFCF8
FDF"
370 '●●●●●●●●  MUSIC DATA F  ●●●●●●●●●●●●
380 F1="L8R8R16D16E16F&F16GFE16D&D16R8R1
6D16E16F&F16GFED"
390 F2="L8EC<A16>G&G16EC<A16>G&G16R8R16<
B16>C16D&D16EDC<B>"
400 F3="L1E"
410 F4="L8EC<A16>G&G16EC<A16>G&G16R8R16E
16E16G8G16A+GFE"
420 F5="L16EED+DC<B&B8>"
430 F6="L16D+8D+8D+D+D+8D+CFD+4R16D+CFD+
4"
440 '●●●●●●●●  MUSIC DATA G  ●●●●●●●●●●●●
450 GA="BM8BS8BM8BSC8BM8BS8BM8BSC8":GB="
BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16BMH16H16
BSH16H16BMH16H16BSC16H16":GC="BMH16H16BS
H16H16BMH16H16BSC16H16BMH16H16BSH16H16BM
H16H16MSC32MS32MSC32MSC32"
460 G1=GB+GB:G2=GB+GC
470 G3="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16
BMH16H16BSH16H16BMH16BSH16BSC16"
480 G4="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16
"
490 G5=GB+"BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16
H16BMH16BSH16BSH16BMH16SH32SH32SH32SH32B
SH16BSH16"
500 GD="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16
BMH16BSH16BSH16BMH16SH64SH64SH64SH64SH32
SH32BSH16BSC16"
510 GE="BMH16BMS16BSC16H16BMH16H16BSC16H
16BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16"
520 G6=GB+GD:G7=GE+GE:G8=GE+GD
530 '●●●●●●●●  MUSIC DATA H  ●●●●●●●●●●●●
540 HA="L8R8ER8ER8ER8E":HB="L8R4R8E":HC=
HB+HB
550 H1=HC+HC:H2=HC+HB
560 H3=HB+"R4R16E16E16"
570 H4="L8R8ER8E"
580 H5="L8R8ER2R4R8E"
590 '●●●●●●●●   PLAY  MUSIC  ●●●●●●●●●●●●
600 '●●●●● A  B  C  D  E  F  G ●●●●● H
610 PLAY#2,"","","","","","",GA,"","",HA
620 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G1,A1,B1,H1
630 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G2,A1,B1,H2
640 PLAY#2,"@21V12Y0,67Y1,115Y5,90Y7,1",
"@21V12","","","","@21V12":GOSUB650:GOTO
740
650 PLAY#2,A2,A2,C2,D2,E1,F1,G1,A2,F1,H1
660 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F2,G1,A3,F2,H1
670 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F3,G3,A4,F3,H3
680 PLAY#2,A2,A2,C2,D2,E1,F1,G1,A2,F1,H1
690 PLAY#2,A5,A5,C2,D2,E2,F4,G1,A5,F4,H1
700 PLAY#2,A6,A6,C4,D4,E4,F5,G4,A6,F5,H4
710 PLAY#2,"@51V10Y0,67Y1,115Y5,160Y7,1"
,"@51V10","","","","@51V10"
720 PLAY#2,A7,A7,C5,D5,E5,F6,G1,A7,"",H1
730 PLAY#2,A7,A7,C6,D6,E5,F6,G5,A7,"",H2
:RETURN
740 PLAY#2,"@58V10Y0,152Y2,20Y3,00Y6,1",
"@58V10","V12","V12","","@58V10"
750 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G1,A1,B1,H1
760 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G6,A1,B1,H2
770 PLAY#2,"@41V10Y0,22Y2,4Y3,5Y7,1","@4
1V10","","","","@41V10":GOSUB650
780 PLAY#2,"@21V10Y0,67Y1,115Y5,110Y7,1"
,"@21V10","@21V10","@21V10","","@21V10"
790 FORO=1TO2:PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G
1,A1,B1,H1
800 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G6,A1,B1,H2
810 PLAY#2,A1,B1,C7,D7,B1,A1,G7,A1,B1,H5
820 PLAY#2,A1,B1,C7,D7,B1,A1,G8,A1,B1,H5
830 NEXT
840 PLAY#2,"","","","","","",GA,"","",HA
:GOTO40
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

確認用データ

1>28H0	2>43D0	3>0t90	4>InC0
5>F2Q0	10>2Y40	20>8u50	30>Gp00
40>6t33	50>knK0	60>KPO0	70>7ON0
80>nZI0	90>Nl00	100>joK0	110>sc30
120>XpB0	130>0kJ0	140>OTV0	150>OkJ0
160>nv00	170>4FD0	180>LB70	190>Xc30
200>Qx50	210>Hf60	220>1w00	230>mkJ0
240>Kv00	250>PlF0	260>G670	270>B540
280>mF50	290>UY70	300>Hv00	310>ClJ0
320>WPF0	330>aQG0	340>nD40	350>wR20
360>G3F0	370>alJ0	380>GbN0	390>rJP0
400>se00	410>hlM0	420>eS30	430>amB0
440>0mJ0	450>OPr4	460>cW40	470>QEe0
480>NkB0	490>Ge51	500>TWD1	510>CHh0
520>NPA0	530>OmJ0	540>VFK0	550>dX40
560>WO30	570>Yf10	580>Am20	590>6rJ0
600>GED0	610>sq60	620>UK80	630>RL80
640>cMc0	650>mQ80	660>dS80	670>pW80
680>mQ80	690>jV80	700>db80	710>FwO0
720>g980	730>08A0	740>KHU0	750>UK80
760>3N80	770>hSR0	780>12b0	790>KeC0
800>3N80	810>cS80	820>2T80	830>B200
840>jI90	9000>AH50	9010>8l60	9020>7QD0
9030>C970	9040>l040	9050>G560	9060>8n40
9070>t7E0	9080>RrP0	9090>cg70	9100>7q60
9110>aH00			

(確認用データの使い方)プログラムを打ちこみ、SAVEしたらRUNするまえに「SCREENØ:WIDTH4Ø:GOTO9ØØØ」を実行。データのちがう行があれば、そこを見直してください。

ブラートがかかるわけですね。

デチューンをかけるには、メモリ内に設定されたFM音源用のワークエリア(チャンネルごとにアドレスがちがう)にあらかじめ値を書きこんでおくのです。そのワークエリアの計算方法や具体的な命令の書式は、以下のとおりです。

POKE &HFA2C+(チャンネル番号)×16,(ずらす値)

①チャンネル番号は0〜8(リズム音源なし)または0〜5(リズム音源あり)

②ずらす値は0〜255まで(255でちょうど半音高くなる)

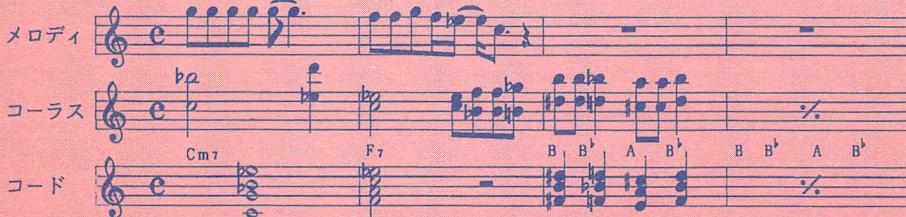
ちなみにこのあとで、CALL TRANSPOSE命令を使わないようにしましょう。この番地はこの命令用のワークエリアのようです。

たくさんの方がOrcに教えてくれましたが、図や表を使用してくわしくわかりやすく説明してくれた次の3人の方にテレカを送らせていただきます。島根県のあっちゃんさんくん、宮城県の太田行也くん、香川県の篠原一太くん。どうもありがとうございました。今までデチューンを知らなかったみんなも、このテクニックを使って、いっそうパワーあふれる曲を投稿してくれるとうれしいな。 (Orc)

FM音楽館 特別講座 「音楽」の知識

講師 よっちゃん

5 突然コードがはさまる

さよなら、フレディ・マーキュリー

試聴用サンプルプログラム(付録ディスクには入っていません)

```
10 CLEAR500:CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A$="T7806@10L4E-1E-2R2D+DC+DD+DC+D"
30 B$="T7806@10L4B-1>C2R2<BB-AB-BB-AB-"
40 C$="T7805@10L4G1A2R2F+FEFF+FEF"
50 D$="T7805@10C1F2"
60 E$="T7806@16V15L8GGGG4G4.FFGF16E-C."
70 F$="V8T7807@45L8B-2.>D4<E-2&E-V12FFG-
BBB-4AAB-4BBB-4AAB-4"
80 G$="V8T7806@45L8C2.E-4C2&CV12<B-B-B>D
+D+D4C+C+D4D+D+D4C+C+D4"
90 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$
```

偉大なロック・スター、クイーンのボーカルだったフレディ・マーキュリーがエイズのため死亡しました。もう去年の話だけど、今回は彼の偉業を記念した追悼(ついとう)ページです。

若い読者諸君には、もはやビートルズもクイーンもレッド・ツェッペリンも区別つかないだろうけれど、クイーンはハードロック全盛時に出現した正統派ポップ・ロック・バンドで、ビートルズとオペラを掛け合わせたような輝きに満ちていた。その後ニューウェーブに馬鹿にされディスコに媚(こび)を売ってさんざんだったんだけど、ライブ・エイドで復活、サッカーでドイツが勝ったときも、人々はクイーンの「ウィ・アー・ザ・チャンピオン」を歌っていたのだった(それだけポピュラーな祝勝歌がドイツ国内にはなかった)。フレディの偉業はステージでタイツをはき、公然とバイ・セクシャルな上にアラブの血が流れていた、というやってくれるキャラクタにありました。

アイドル的側面はおいておき、音楽の話をしましょう。4人組クイーンは全員がソングライターという優秀なチームでもあったのですが、フレディの曲は曲調が1曲のなかでコロコロ変わり、コーラスが多用されていて、変化が激しいわりには覚えやすくて歌いやすい、という派手なもの(性格と一緒)。歌詞は破廉恥(はれんち)で強烈、恥知らず(これまた性格と一緒)。ここでは代表的なヒット曲「ボヘミアン・ラプソディー」のごく一部分を取り上げてみました。

最初の2小節は、メロディがほぼ同じ高さを保ち、コーラスが色づけをする、ビートルズの(というよりポール・マッカートニーの)「YOU NEVER GIVE ME YOUR MONEY」風サウンド。このあとビートルズだとII—V進行が続いたり、トニック(主音をルートとする和音・ここではB♭)に落ち着くのですが、ここで強引にB—B♭—A—B♭とトニックB♭を中心とする半音進行を持ってくるところがいかにも移り気なフレディです。しかも、半音進行への導入はぶ厚いコーラスで持っていっているので、人の声の安心感でつい納得してしまうわけですな。こういった手法は、当時は気がつかなかったんだけれど、今から考えるとオペラやアメリカのミュージカルでさんざん使われているやり方で、どちらかといえば歌詞(というか演じ手のセリフまわし)の都合上、曲にいろいろ余分な紆余曲折(うよきょくせつ)が付かざるをえない、という場合にコードやメロディがごちゃごちゃと入り組んでくるのでした。フレディの場合は、この手法を印象的なフレーズやサウンドをコラージュのように結び付け(ポップとハードロックが交差する)、きらきらとした絵巻物をどんどん展開させていくのに使ったわけで、歌詞とか歌い回し上の必要があったわけではありません。まあ、原曲の「ボヘミアン・ラプソディー」を聞いてごらんなさい。あっさり聞くと普通かもしれないけれど、途中で何回細かい曲調の変化があるかを数えると、あまりに多いのにびっくりします。現在の、入口から出口までみなワンパターンのハウス・ミュージックとは対極にある音楽だけど、確かに優れたポップ・ミュージックです。

FAN ☆ RADAR ☆

MSXのほとんどすべてを教えてくれる

MSX-Datapack
MSX-Datapack turbo R版

「長年MSXを愛機とし、マシン語だってお茶の子さいさい。ターボRを手に入れたはいいが、資料が少なくて思うように使えない」。などとお嘆きのアクティブユーザーに、とっておきのバイブルを紹介しよう。

MSX-Datapack

媒体	2DD×1 マニュアル×2
対応機種	MSX MSX2/2+
価格	12,000円
通信販売の場合、送料1000円。詳細はアスキーまで	

MSX-Datapack turbo R版

媒体	2DD×1 マニュアル×1
対応機種	MSX turbo R
価格	12,000円
通信販売の場合、送料1000円。詳細はアスキーまで	

※DOSまたはDOS2が必要です。

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

MSX-Datapackはアクティブユーザーのバイブルだ

MSX1が発売され、MSXのマシン語入門書が多数発行されていたころからどれくらいたっただろう。MSXは2、2+、ターボRと進化してきたが、基本思想である「互換性」のおかげで、下位機種で学んだBASICやマシン語の知識は、ほとんどそのまま上位機種でも生かすことができるので、MSXユーザーのなかにはかなり熟達したアマチュアプログラマが数多くいることだろう。これはMSXの互換性のたまもの以外のなにものでもない。

だが残念なことに、はっきりいってMSXの情報は少なくなってきている。どんなにプログラミング技術が上達しても、それを生かすには多くの情報が必要になってくるはずだ。

そこで、そういった情報に飢えているアクティブユーザー(積極的な人たち)にとって、まさにスーパーバイブルと呼べるシロモノがあるので紹介しよう。

■『MSX−Datapack』はスーパーバイブルだ

いままでひそかにバイブルと呼ばれていたのが『MSXテクニカル・ハンドブック』シリーズだ。これは値段も手頃で、BIOSやワークエリア一覧、VDPレジスター覧および操作方法など、プログラミングに有益な情報が集積されていて、いわばMSXでプログラムを組む上での参考書のような存在だ。アマチュアプログラマにとっては、必須の1冊といえるだろう。

しかし、このテクニカル・ハンドブックシリーズはそれぞれの内容にばらつきがあり、FM音源やPCM、MSX-DOS2、RS-232Cなどに関する情報がなかったり、記載されていても、ページ数の関係からかかんたんな内容になっている。

オリジナルの通信システムや、FM音源用プログラムなどを組もうと試みている人たちには、こういった情報が必要だ。

そういったアクティブユーザーにとって、まさにスーパーバイブルと呼ぶにふさわしいものが昨年初頭に出た『MSX-Datapack』だ。

この『MSX-Datapack』では、おもにメーカーなどを対象としているためか、内容はハードウェアの細かな仕様からBASICや周辺機器、ソフトウェア開発関係など、MSXに関するありとあらゆることが、こと細かく記載されている。

そして、昨年末に発売された『MSX-Datapack turboR版』はこれの続編にあたり、新CPUのR800や標準実装となったMSX-DOS2など、ターボRで追加・変更された事項について解説されている。ただし、続編なので、前述の『MSX-Datapack』に記載されていて、変更されていない部分(例えばVDP関係など)の解説はない。

値段は少々高めだが、MSXを自由に使いこなすためにはぜひとも手に入れたい資料集だ。

MSX-Datapackの「目次」

『MSX-Datapack』では、volume1とvolume2は上巻下巻の関係にあり、それぞれに両方の目次が書かれている。また、『MSX-Datapack turboR版』はその続編（volume3）にあたり、前記の『MSX-Datapack』で解説されている事項に関する解説は、追加・変更点以外は記載されていないので注意が必要だ。

それぞれ、volume1～3の総ページ数は、600～700（テクニカル・ハンドブックは400ページ程度）と多く、その内容の豊富さは容易に想像がつくだろう。内容も全体的に1歩整理され、テクニカル・ハンドブックで発見された誤りは、きちんと訂正されている。

なお、下のカコミで、各章の項目についている数字は、その章がはじまるページ数を表す。内容の大きさの目安にしよう。

●MSX-Datapack (volume 1,2)●

『MSX-Datapack』では、MSX1、MSX2、MSX2+のそれぞれの機種に対し、ハードウェア仕様からオプションの周辺機器に至るまで、MSXの環境に関係のあるものはほとんど解説されている。『MSX2テクニカル・ハンドブック』と扱っている項目は類似するが、より細かい解説やデータがあり、FM音源などの周辺機器やMSX2+関係などの解説が追加されている。

第1部 ハードウェア

●ページ構成（volume1）

●内容

第1部ハードウェアはMSX1、MSX2、MSX2+のハードウェア仕様の説明がおもな内容でメーカー向けのページといえる。

これは、MSX本体や周辺機器、拡張ユニット、ROMカートリッジなどのハードウェアやソフトウェアを作成する際に、このように各MSXのハードウェア仕様を提示することで、MSXの基本思想である互換性を損なわないようにしているのだ。MSX本体についてはCPUやVDPはもちろん、外部との窓口になるインターフェイスやI／Oポート、スロットに関する仕様も書かれている。

第4部 VDP

●ページ構成（volume1）

●内容

第4部はMSX2、MSX2+に搭載されているVDP（V9938、V9958）について説明されている。MSX1関係の説明はない。

ターボRもMSX2+とおなじVDPなので画面表示に関する記述は3冊通してもここだけとなる。

ここでは画面関係の入出力、VDPレジスタ、各画面モード、スプライト、VDPコマンドなどの解説がなされていて、とくにテクニカル・ハンドブックではわかりにくかったVDPレジスタのビットごとの機能解説はありがたい。

第2部 システムソフトウェア

●ページ構成（volume1）

●内容

第2部システムソフトウェアでは、BIOSや内部ルーチンを含むMSX本体内のプログラムや、起動時に行われるさまざまな処理およびBASICに関する解説が説明されている。

アクティブユーザーにとってはおいしい情報がつまっているページといえるだろう。内容の大半はテクニカル・ハンドブックでも得られるが、こちらのほうが用例などがあるため即戦で使えそうだ。

volume1の大半を占めるこの部分では、ここでしか得られない細かな情報がある。

第5部 スロットとカートリッジ

●ページ構成（volume2）

●内容

ここからvolume2の内容になるが、ここではMSXのスロットという概念とその使用法について解説されている。

MSXでは通常64Kバイトのメモリ空間しか操作できないが、それを超える空間でも操作できるように、スロットという概念を用いている。とはいっても、そのときそのときで扱える容量が変わるわけではないので、必要なときにメモリを切り換えたり、呼び出したりするのだ。ここでは、そのスロットの切り換えや、他のスロットにあるプログラムの呼び出しなどの方法を解説している。

テクニカル・ハンドブックにも記載されていて、内容としては同程度のものになっている。

第3部 MSX-DOS

●ページ構成（volume1）

●内容

第3部では、MSX－DOSについてまとめて説明されている。

MSX－DOSはMSXでディスク操作するのに適した環境を整えているので、そこにある機能の一覧や、機能を利用する方法などが細かく解説されているのだ。

MSX－DOSの起動時の処理から操作、終了およびCP／Mとの互換性の部分にまで解説は及んでいて、自分だけのプログラム開発環境を整えたいというアクティブユーザー向けのページといえる。

テクニカル・ハンドブックにもおなじ範囲の解説があるが、こちらのほうが細かくわかりやすい。

第6部 標準的な周辺装置のアクセス

●ページ構成（volume2）

●内容

第6部では、MSXの仕様で定められている標準的な周辺装置の使用法と構造を解説している。

ここでは、MSX本体に標準実装される周辺機器を、機種やバージョンの違いで互換性を損なわないように、それら周辺機器とのアクセス方法と統一し、そのために必要となる周辺機器の構造を解説しているのだ。

『MSX2テクニカル・ハンドブック』にあるものと、内容的にはおなじになっている。

第7部 オプションの周辺機器

●ページ構成（volume2）

●内容

第7部では、MSXの仕様では標準実装とはされていない、オプションの周辺機器の仕様およびアクセス方法の解説をしている。

ここに記載されているMSX-MODEMやMSX-MUSICなど、オプションとされている周辺機器の仕様などの情報は、テクニカル・ハンドブックでは得られない情報ばかりなので、自分で通信用のソフトを作ろうとか、マシン語でFM音源演奏プログラムを作ろうなどと思っているアクティブユーザーにとっては、ぜひとも入手したい情報だろう。

APPENDIXとサンプルディスク

●APPENDIXの内容

BIOS一覧をはじめ、ワークエリア、VRAMマップ、I／Oマップ、拡張I／Oポート、スーパーインポーズ、エスケープシーケンス、コントロールコード、キャラクタコード表、トークン順の中間コード一覧、ファンクションコール一覧が記載されている。

それぞれ、MSX1、MSX2、MSX2+での区別もはっきりしていて、テクニカル・ハンドブックよりも見やすくなっている。

●サンプルディスクの内容

Datapackのサンプルディスクには、メッセージファイルとサンプルプログラム（おもにアセンブリ言語で書かれたもの）が収録されている。

メッセージファイルにはマニュアルの正誤情報とサンプルディスクの内容紹介がドキュメントファイルとして収録されている。

各サンプルプログラムは、マニュアル中に実行方法が書かれているものもある。

●MSX-Datapack turboR版(volume 3)●

『MSX-Datapack turboR版』は『MSX-Datapack』の続編（volume3）にあたり、基本的にMSXturboRに関する事項がまとめられている。また、MSX2+までと内容の変わらない事項（VDP関係など）については解説がなく、内容が追加・変更された事項（BIOSやBASICなどのシステム関係など）では、変更点のみ記載されている。

第1部 MSX turboR

●ページ構成（volume3）

●内容

ターボRの仕様からはじまり、いままでのMSXとの内面的な相違点を解説している。

ターボRの仕様では、CPUが2つ搭載されることになっているが、その2つのCPUの切り換え方法やターボRの広大なメモリ空間のアクセス法などを解説する。

第3部 MSX View

●内容

ここではMSXViewについて、約300ページもの紙面を使って解説されている。

ページ構成については、内容が22の章に分かれているので、とても掲載できる数ではなかったため省略することにした。

全体的な構成としては、はじめの部分にはMSXViewの概要や構成などの解説があり、つぎに操作や作成関係の解説がある。そして残りの大半はMSXViewを構成する各種マネージャなどの解説やデータ一覧となっている。

この、ページの大半を占めるデータやコマンドの一覧は、これからMSXViewと本気で取り組もうとしているアクティブユーザーなら、ぜひとも手に入れておきたい情報ばかりなので、それだけでも価値のあるものだ。

第2部 MSX-DOS2

●ページ構成（volume3）

●内容

第2部MSX－DOS2では約300ページもの紙面を使い、MSX－DOS2を中心として、ディスクBASICやRAMの切り換え、漢字モードなどの解説もしている。これらはお互いに密接な関係を持っているために一括されている。

MSX－DOS2が標準実装されることで、RAMディスク機能などまことに便利なターボRだが、MSX－DOS1に慣れ親しんできたユーザーが自由に使いこなすにはけっこうきついかもしれない。両者には互換性こそあるものの、かなりの差があるからだ。しかしここにはその差を何回も埋められるくらいの情報が記載されているので、ターボRを持つアクティブユーザーは必見だ。

第4部 MSX-MIDI

●ページ構成（volume3）

●内容

ここではMSX-MIDIに関する解説を行っている。

MSX-MIDIの構成、インターフェイスのI／Oポート割り当てと割り込みの種類、アプリケーション開発の諸注意、拡張BASICなど、かんたんに説明されている。

30ページにも満たないページ数ではあまり心もとないし、解説も少し突き放された感じがする。

ここは参考程度の内容なので、MIDIの構造を理解するのにはちょうどよいかもしれない。

APPENDIXとサンプルディスク

●APPENDIXの内容

・R800インストラクション表
・R800かけ算命令用マクロ
・MSXViewファンクション一覧

新CPUのR800でサポートしている命令の一覧や、アセンブラM80へのかけ算命令用マクロ定義、MSXViewのファンクション一覧など、ここでもターボRに限られる事項のみ掲載されている。

●サンプルディスクの内容

サンプルディスクには、数多くのサンプルプログラムやMSXViewで使用するライブラリなどのファイルが収録されている。

README.DOCというファイルでは、このマニュアルに対する訂正がなされているので、よく読んで、忘れないうちにマニュアルに転記しておこう。

ゲーム
制作講座

講師　飯島健男

第21回

今回はシナリオを３日で書く方法の２回目。そこで、前回にふれたＲＰＧで登場する最初の町や村の仕組みについてもう少し詳しく考えてみよう。ゲームの出発地点だし、ユーザーに第一印象を与えるので、しっかり固めておきたいところだ。

シナリオを3日で書く方法！ その❷

RPGを始めると、オープニングをのぞけば、まず99%が城のなか、町のなか、もしくは町の近くがスタート地点になっている。なぜそうなのか。

いちばんの理由は、まずそのゲームのシステムの世界観を、これから遊ぶユーザーに理解してもらうためなのである。とにかく、マニュアルを読まないで遊び始めるユーザーのことも考慮して(マニュアル不用のノン・マニュアル・ゲームがいちばんいいという人もいる)、ある程度の操作方法を知らせたり、そのゲーム特有のシステムを町の人に話させたりする。この場合、なんで町の人がそんなことを知っているのかという不思議な事態に直面するが、そんへんはゲームの遊びやすさとか親切さとかを考えて、どうするか決断しよう。

あくまで世界観やリアル性を追求しようという人は、わざわざ、操作方法などを町の人に話させる必要はない。しかし、初めてRPGを遊ぶ人や、システムを特別なものにしたゲーム、特殊な操作方法などをかなり多く用いた場合は、ゲーム中にマニュアルの代わりになるような説明を見られるような機能(たとえばヘルプ機能と呼ばれるもの)を考えるという手もある。

やはりその対象年令を考えてか、ゲーム機のRPGはあえてリアル感を損ねてでも、町の人にゲームのシステム説明をいわせる場合が多い。というより、いわせるのが決まりになっているようだ。

それに反して、パソコンのＲＰＧは多少不親切といわれようとも、世界観を徹底して追求しようとしているゲームが多い。このへんはある意味でいろいろと制約の多いゲーム機に対して、ほとんどすべての表現の自由があるという強みだろうか。とりあえず、キミたちが作るゲームには、何の足かせもない。どちらのタイプが自分に合うか、いろいろとやってみるとよいだろう。

ただし、このとき絶対に注意してほしいのだが、既存のRPGと同じにならないでほしいということだ。自分が遊んでおもしろいと感じたゲームというのは、どうしても影響されやすい。自分がおもしろいと感じたんだから、それがいちばんに決まっている。似せるつもりがなくっても、知らず知らずのうちに似てきてしまうものだ。どうしても感化されちゃうんだよね。

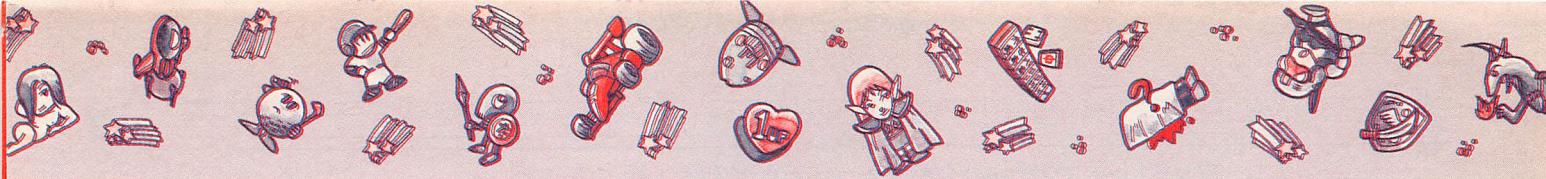
町において、基本的にどんな店が必要かというのは、右ページの表を見てほしい。これはあくまでも例であって、これとおなじような役割をする店や場所はゲームによって異なるだろう。店の名前を変えたり、店員の応対に変化をもたせるだけで、けっこう新鮮な感じを受けるから不思議なものだ。

さて、町には人が住んでいる。いろいろな場所や店があれば、それにともなっていろんな人がいるものだ。この人たちに関してだが、彼らの存在というものは意外とゲームのおもしろさを左右する。いってみれば調味料みたいなものだね。彼らの使い方しだいで、RPGはおもしろくもつまらなくもなるのだ。

彼らには、あまりリアル性を追求しないほうがいい。彼らはふんいきを盛り上げる脇役たちなのだから、できるだけゲームをおもしろくする方向に考えてみよう。ストーリーに関わる部分でも、ただふつうにそれを伝えるだけではおもしろくない。

たとえば、西にある湖に黄金のカギが沈んでいるとする。この情報をとある町の男から教えてもらった。では、どうしてその男がそんなことを知っていたのかを考えてみる。まず、男の持ち物で誤って湖に落としてしまった場合。つぎにじつはこの男は敵の手下で、主人公を湖に沈めてしまおうとたくらんでいる。ほかにもいくらでも理由が考えられるが、ここではこの2つについて考えてみたい。

まず、最初の例。この場合、男のせりふ回しで彼がそのカギをなくしたことによりどんなことになっているかをいい表さなければならない。「ああオレはなんてドジなんだろう。あんな大事なカギを落としてしまうなんて……」というぐあい。この後、

最近みんなちょっぴりおろそかになっているのは、ゲームの企画書を人に読んでもらうことへの配慮だ。いきなりストーリーが書いてあったり、コマンドの説明が書かれていても何のどんなゲームかわからないし、全体を把握する術もない。これじゃ困ってしまうよね。そこで、ちょっとまえはそんなに気にならなかったのに……と思い返してみると、企画書の書き方について話していたのは１年以上もまえだったんですね。この講座も21回を数えるということはそろそろ２年になる、というわけ。そ

詳しい話を聞いてみるというふうになる。

もっとカンタンに「ああ困った、困った……オロオロ」とすると、もっと男のあわてた感じがよく表現される。

さらに遊びで「そうですか。話を聞いてくれるなら、なかに入ってお茶でもいっぱい……あっ／　ポットを隣に貸したままだったんだ。どうしよう、どうしよう」などといわせると、効果は倍増する。

そして、湖から無事黄金のカギを取ってくると、代わりに何かアイテムをくれるというふうにしよう。そして、このアイテムも少しオッチョコチョイだとおもしろい。たとえば、とても攻撃力が高いけれど、ときたま味方を攻撃してしまう剣。でも、これだけだと、どこにでもよくあるふつうの剣。ここで、その剣が味方を攻撃した場合、つぎのターンで反省して攻撃した味方のポイントを最大限にまで回復してくれるように設定する。すると、なんとも憎めない剣のできあがり。この剣をくれたあわてものの男を思い出して、なんともほほえましいのではないだろうか。

さて、もう１つの場合。その男が敵の手下だったときだ。彼はキミをだまし、湖の底に沈めようとしている。これはイベントにこの男がからんでくる。場合によっては戦わなければならないだろう。

彼はまずキミにこう話しかけてくる。「勇者よ、この町の西にある湖に眠る黄金のカギを手に入れた者は、どんな扉でも開けることができるだろう。どうかね？　ほしいと思わんかね」。さて、この彼の話を信じて、やれうれしやと黄金のカギを取りに行くといっかんの終わりということになっちゃうのだ。

では、どうやって防ぐのだろう。ほかの人たちに助けを借りよう。町にはたくさんの人がいる。彼らの会話のなかにヒントを隠しておくのだ。

たとえば「隣に最近変なヤツが引っ越してきたんだ(それが敵の手下の男だぞ)。彼は昼間寝て夜起きているんだよね。不気味だなあ」とか「西の湖はむかしはとってもきれいだったのに最近は汚くなって、もう魚もいないのです」とか、「このまえうちのワンちゃんが湖の水を飲んで死んでじゃったの……」などである。これらの会話を聞いた後で、もう１度その男のもとへ行くと、男は正体を現す。後は戦おうが逃げようがご自由に。

さて、カギを落とした男に話をもどそう。これをもっと強烈なイベントに仕立てあげる手がある。町ごとにオッチョコチョイの人間でいっぱいにしてしまうのだ。

そこにいる人は、とにかく誰でもオッチョコチョイ。道を歩けば、自分の家を忘れて泣いている男の子に出会う。隣でその子を笑っている女の子は左右違うくつをはいている。武器屋に入れば、商品を陳列しようとした店員が指を切っておおさわぎ。やっとのことで買い物を終えると選んだ武器と手に入った武器が違う、といったぐあい。その町全体が極小イベントの集大成なのだ。でも、これは決してユーザーを怒らせてはダメ。あくまでユーザーを楽しませるもの、冗談で許されるもの、笑ってすませられるものにしてほしい。

ほかにも人の性格づけだけではなく、温泉町とか絶対君主に支配された安らぎのない町、ロボットだけの町なども作り方によっては抜群の威力を発揮してくれるぞ。

こうやって町１つ１つに特徴をもたせると、RPGにおける町もたんなる安らぎや情報収集の場ではなく、新しい町を見つけるたびに今度はどんなことが待っているのだろうとユーザーもわくわくしてくれるものだ。ただし、これもまたやりすぎは禁物だぞ。本来安らぎの場であるはずの町が大忙しのイベントだけになり、ゲーム全体が忙しすぎて休む暇がないからね。

何事もほどほどが肝心。町はあくまでもRPGにおける調味料であることを忘れずに、おもしいものを作ってくれ。

【町や村を構成するものの基本パターン】

宿屋	ここで休めば体力回復。最初のスタート地点では、自分の家がありタダで休める場合も多い。スタート地点から遠くに行くにつれて泊まる値段もどんどん高くなっていくが、ワープ魔法を覚えていると、ほとんど意味なし。宿屋は頻繁に利用するため、町の入口近くにおくのが基本条件となっている。また、宿屋に人が止まっており、いろいろな情報が収集できる場合もある。
武器屋	武器を売っている店。
防具屋	防具を売っている店。
道具屋	道具を売っている店。なお、武器屋と防具屋、道具屋の３店はいっしょになっている場合が多い。また、町の規模が小さくなればなるほど、１店で３店の役割をかねやすい。逆に巨大な町になると、それぞれいくつも存在する。また、これらの店は物を売るだけでなく、買い取りも行っている。買い取る場合は、商品の売り値の２分の１から３分の１が最も多い。
教会	主人公たちが特殊な状態に陥ったときに直してくれたり、死んでしまったときに生き返らせてくれたりする場所。セーブ可能な場所の制限を設けられたゲームの場合、たいていセーブを行ってくれるのはここである。教会はゲームによって呼び名が変わる場合が多く、寺院、医者などである。
王城	王様がいるところ。これがある町は城下町となるため、かなりの規模となる。城に行くと、たいていの場合がイベントの始まりか終わりである。また、城自体が小さなダンジョンといってもいいほど広く、いろいろなところで人の話を聞けたり、なかには店で売ってないようなものが入った宝箱を見つけ出すこともできる。すべての町にあるわけではないが、RPGものには欠かせない場所であろう。
長老の家	王城のない規模の小さな町などは、かわりにこれがある。王様同様、たいてい長老が困っており、相談をもちかけてる。これがあると、小イベントに張りが出てきて、かなり助けられる。ただし、あまり長老がたくさんいると話の幹と枝の部分がごちゃごちゃになるので注意。あくまで枝の部分である。
民家	普通の家。空き家の場合が多いが、人がいた場合はなんらかの情報かムダ話を聞かせてくれる。ただし、これがあんまり多いとユーザーは飽きてくるので、調子にのって作りすぎないように注意。１つの町に多くても10軒が限度だろう。なお、ときどき困っている人がいて、イベントが発生することもあり。
酒場	ゲームによっては、パーティを編成したり登録したりする場所である。その場合、宿屋なども かねており、なくてはならない場所である。そうでない場合は、ただの情報収集の場所になっている。とりあえず、最近のゲーム(特にゲーム機)では、単なる情報収集の場所か、踊り子が踊りを見せてくれるお遊び的イベントの場所になってしまっている。個人的にはとても残念である。

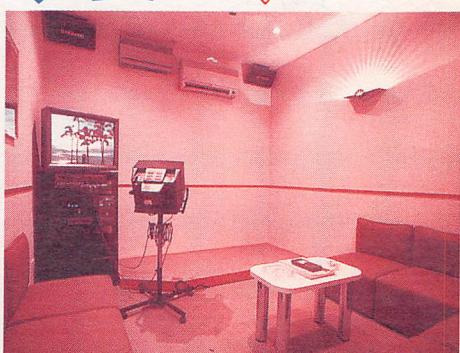
※以上ものを押さえておけば、たいていのものは作れるだろう。自分らしさを出したければ、これ以外にオリジナリティのある場所を作るといい。たとえば、公共的な施設が上げられるだろう。警察、税務署、図書館、学校、公園などだ。こういったものはあまりゲームに登場しないし、登場させるとそれなりのおもしろいイベントが作れるだろう。期待している。独創性のある場所を考えてくれ。

次回の

次号はRPGの華ともいえる戦闘についてだ。戦闘はおもしろいか、おもしろくないかでそのゲームの印象までもが変わってしまうほど大事なものだ。はっきりいってこの戦闘がおもしろければ、ほかはどうでもいいという極端な人までいるくらいだ。町が調味料なら、戦闘はおかずだろうか。では、また来月／今月の町や村のことをおさらいして、ゆっくり待っててね。もちろん予習歓迎だよ／

う思うとしかたないのかもしれないね。かといってまた最初の話をもう１度するのも、すでに知っている人には意味がないし、かんたんに解決方法がみつからないや。困ったもんですよね。そこで、といっては何ですが、かんたんな質問になら答えられると思うので１度質問特集をやってみたいと思う。質問は一言で答えられるようなものにしてくれ。でないとたくさんの人の質問を受けられないからな。そうそう希望やリクエストも待ってるぞ。あて先は80ページの上の住所「飯島」係まで。

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

大評判！今日行きたいお店、歌いたい曲がバッチリ載ってる
ファミリーコンピュータMagazine増刊
480YEN
カラオケがばちっよ
出たぞNo.2
好評発売中！
二人で行きたいBOXが60店！
バレンタインデー・キッス獲得大作戦
彼女を誘えるお店もあるぞ！
その他、歌い方や新曲の情報も満載！
あこがれのミュージシャン完全マスター
やっぱりユーミンになりたい！
お店に持って行けばすぐに歌える
"旬"のSONG BOOK
笑いながら上手くなる
カラオケハイスクール
AREA GUIDE
(東京)新宿
(大阪)キタ
(名古屋)栄
キミの近くのBOXを探せ！

投稿ありがとう

11月期整理分(2月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の形の一覧です。今回は2月情報号のために11月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

●北海道
海から生まれた雲太郎／佐藤貴行
●宮城県
台風上陸　他①／三浦伸之
●福島県
おならジャンプ　他④／窪田大輔
●栃木県
T'z／瀬頭信幸
●群馬県
槍投げ１００ｍ　他①／岡部光生
Ω(オーム)／坂本伸幸
●埼玉県
ＸＹポインタ／横堀君夫
２進数シミュレーション／金子成利
●東京都
TURN OVER　他①／柳橋清隆
トランペットの調べ／岸間航
●神奈川県
planet landing／澁田義昭
ARROWS／長野誠
でんわしなくちゃ！／本間純一
ブラックウィドウ(縮小版)ver1.01／米田淳一
BRAILLE POINTS／鹿糠秀行
M.T.GODDESS／鈴木朝夫
●長野県
草野球／横山宏貴
●福井県
くらやみの戦い～戦場編～　他①／北川航
●岐阜県
オーマイ算数／井添慎太郎
●静岡県
SOLID～立体表示～／奥田隆弘
●愛知県
度胸だめしや!!／伊藤辰
Ｂ－Ｂ＋／木村茂
●三重県
JET CAR RACE／小林由幸
OVERCOME～うちたおす～　他①／柴原洋紀
●京都府
Forest Rally／波多野寛之
●大阪府
S.C.／松田直人
変態生物アメーバ　他①／益山知也
●兵庫県
画面測定機　他①／新原雅司
弓矢トゥルルルル／長谷川誠
c to c／中越章博
S・Card Management Program／木實真直
●岡山県
UFO　他①／佐藤宏行
●福岡県
LEAD THE DOT　他①／後藤孝一
●熊本県
センタッキー アクション　他①／三木一
●鹿児島県
TWINS／大宮司純一
(選考日11月12日)

AVフォーラム

●北海道
大地震／成田政憲
担当の先生　他③／佐藤貴行
●秋田県
ぶっこわれたテレビ「早よ直してーな」／江口倫樹
●宮城県
騒音公害　他③／高橋令
究極、斜メハネ／三浦伸之
Ｉ先生のテーマ／海老沢茂
●茨城県
西田ひかる／阿部孝吉
●群馬県
軽いやつ／芝雅紀
●埼玉県
犬が嫌いな外人さん／加藤剛
●東京都
ゾロゾロ／古川健太郎
或るローカル線の雨降る車窓　他②／宮元展義
●神奈川県
チョークに全てをかけた先生　他①／渡辺慎一
●新潟県
洪水　他①／海老真
●石川県
MONKEY－MAGIC　他③／浦川貴博
●福井県
小鳥のさえずり／北川航
●静岡県
さざなみ／稲木雅人
間寛平必殺技２　他⑫／高橋英昭
●愛知県
とこや／白木伸征
●三重県
導火線／松本拓也
●京都府
コンピューター始動開始／北仲友和
●大阪府
他殺　他⑤／宮崎亮
バーチャル・タイパツ／吉村一真
●兵庫県
ビューン　他③／生島大
某玩具メーカーの進出／松丸武
名場面　他①／井上雄矢
●島根県
あーすっきりした／三井要造
●岡山県
パラグアイ／藤井久生
●広島県
ジェットストリーム　他②／出口智秀
●高知県
ハトをとらえる／岡林大
●大分県
海の忍者　他③／野島智司
(選考日11月11日)

FM音楽館

●北海道
TRIGON「Strudy Wings」／和田健一郎
Tonakai The Festival～1991Xmas～／柴田望
●青森県
FRAY「ヴァルアの祝宴」　他②／後村寿明
Angel Voice　他①／三橋史博
●栃木県
SaGa２「もえるちしお」／渡辺浩行
ソーサリアン「天の神々たち・堅琴」　他③／新井隆之
●埼玉県
グラディウスIII「SAND STORM」／御園真史
Ｃ７　他①／岩本圭介
BURNING／保住智志
広野の歌／吉沢篤
●東京都
ATTACK～the short version～／本橋彼方
イースII「The end of battle」　他①／辺春貴保
雪のローマ／板垣直哉
ドラゴンクエストIV「王宮のメヌエット」　他②／藤田弘雄
メタルギア２「RETURN」／久富武志
●神奈川県
イースII「TOO FULL WITH LOVE」　他②／古瀬晋一
ファルシオン　ＢＧＭ／米田淳一
WIPED OUT CITY〈全滅した都市〉／村田知雄
Fantasia and Fugue／原田健太郎
グラディウスIII「Departure for Space」／指田博史
●長野県
春が来た／島田英昭
●富山県
イースII「ムーンドリアの廃墟」　他①／井上清一
●岐阜県
ラバースコンチェルト／井添慎太郎
●静岡県
SHORT STORY　他⑨／伊藤太介
●愛知県
ファイナルファンタジーIV「プレリュード」／鈴木直人
Step／　他①／成瀬和彦
●大阪府
ドラゴンスレイヤー「オープニング」／橋本毅
タータデンド　他②／塚本昌弘
●兵庫県
ソーサリアン「ロマンシア・ロマンシア城」　他③／浜田英希
イースIII「Welcome」　他②／西村洋介
ウルフチーム？コンパイル？　他①／青木正和
デタラメヌエット　他②／長谷川誠
エジプトからのメッセージ　他③／柴田孝一
HOTTER THAN HELL／川崎修
マクドナルドのＢＧＭ／中西正和
●奈良県
スーパースターソルジャー「STAR SOLDIER」　他③／野尻武史
●島根県
スナッチャー「TWILIGHT OF NEO KOBE CITY」／高木良弘
●広島県
旺文社大学受験ラジオ講座／長尾博幸
The 7th devil woke up.／出口智秀
●徳島県
LOVE TRAIN／遠藤杉高
●高知県
FROM RYU KYU／岡林大
●熊本県
イースIII「時の封印」／島村孝司
●宮崎県
ＮＯ－19　他②／大谷創
(選考日11月11日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
最強の二人／田中知明
夕暮れにたたずんでー　他①／二階堂功一
やわらかな匂い／瀬戸正明
無題／平野裕二
空と彼女と／橋本奈奈
●青森県
ドラゴンしゅつげん／黒瀧洋介
●岩手県
高原の風／菊地博
出発／阿部徳日呼
●宮城県
Alpha Lyrae／菅井大輔
かっぱ　他①／木村養吉
●茨城県
わぴこだよ～／　他①／蝦原浩二
竜召喚／猪瀬修孝
TURNING GIRL／工藤利昭
●栃木県
思い出／小川智也
ゲイシャガール／丸山真吾
●埼玉県
みならい魔法つかい／小川努
IN THE BLUE SKY　他①／藤井貴昭
一本松橋夜景／横田啓
月は色白が好き／樋口哲矢
●千葉県
奴隷／高橋秀明
無題／今岡幸雄
アンパンマンが人間だったら／鈴木大介
エルフ軍　参戦／笠見充史
崩壊(ほうかい)　他①／湯浅健司
秋鳥／佐藤由健
逃走　他①／佐藤幸一
●東京都
ランスシリーズのシィルちゃん(オリジナル風)／森野和恵
すてねこ　他①／林索都子
未知の世界宇宙／富岡俊介
ザ・忍／富岡俊介
スペース／加藤隆徳
ハイ！　ポーズッ!!　他①／山本太一
地上戦／松岡浩二
SHUTTER CHANCE　他②／佐藤創
●神奈川県
乾盃／辻秀之
うさぎ／関辰昭
●長野県
教える女／渡辺誠治
●新潟県
ドライム／佐藤豪
●富山県
アンドロイド／大田恵伸
●石川県
DRAGON AND BOY／佐藤一史
●岐阜県
ROCK　他①／高橋哲人
草原／岩田計一
●静岡県
湖畔／杉山直樹
安らぎ　他②／渡辺茂樹
●愛知県
HAPPY GIRL／長江剛志
いままいります／森川裕章
スペースポート占領／秋山裕二
深海探査／佐藤一秀
メル／岡田昌也
少年のdream／伊藤裕治
●滋賀県
"ちゃんぴおんおめでとう"／山本直彦
●京都府
ASSAULT!!　他①／三浦一誠
●大阪府
富士に立つ怪獣／菅原武典
アトレイユ／北野美栄子
●兵庫県
エルフ２人　他①／菅原武典
孤独／松丸武
●鳥取県
MEGUMI／猪口亮
●岡山県
AKI KARA FUYU NI　他①／実石哲也
●山口県
優美／中田道則
●徳島県
ザ・えんきんほう／山内光樹
●福岡県
草原で……／後藤孝一
CD－RAM／澤田秀昭
●佐賀県
NORIPEE／南里玄一郎
●長崎県
旅の夜／森大志
●大分県
朝の身じたく／荒木啓一
●宮崎県
ナディア／飯千正樹
●鹿児島県
妖殺行／出口光国
無題／横塚祐輔
☆紙芝居部門
●千葉県
青春くん　他①／湯浅健司
●東京都
近未来小説／水野代々子
●愛知県
娘さんを助けに来たカマ＝ボコ君／安田剛
●大阪府
真昼の決闘／郡山晋一
●鳥取県
戦い／福永里子
☆西田ひかる係
●北海道
西田ひかる／田中知明
●神奈川県
HIKARU　他②／座間福巳
●大阪府
西田ひかる／郡山晋一
●佐賀県
西田ひかる／渡辺英樹
(選考日11月14日)

ゲーム制作講座

●群馬県
それいけ僕のミラクルボール／柄沢和明
●千葉県
ロダスティーン／金沢龍一
●東京都
MISIYA　他①／加藤隆徳
●兵庫県
Road Of Kings／石川聡
(選考日11月20日)

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号 □□□□□□□

項目	内容
投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1ー② □ー○ 1ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) 4その他( )
作品名	[ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女
ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道府県
☎	ー ー
投稿日	1992年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
[ツール名]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREENØ:WIDTH4Ø

を実行してリストを表示したときの画面数（ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない）によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面（24行）以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説（マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること）
④プログラムの資料、解法（RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など）
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明（図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など）

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク（テープ）在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

★2つの奨励賞
●第17回季間奨励賞
1月号から3月号に掲載されたRP部門（画面数が10画面以内）の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。
●第4回FP部門奨励賞
10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。
※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚（コピー）を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク（テープ）在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内（短いもの大歓迎！）のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
題材は自由。センスの見せどころ。

★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用
採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト（ただし定価で1万円以内）が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画（アニメーション）や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意
・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

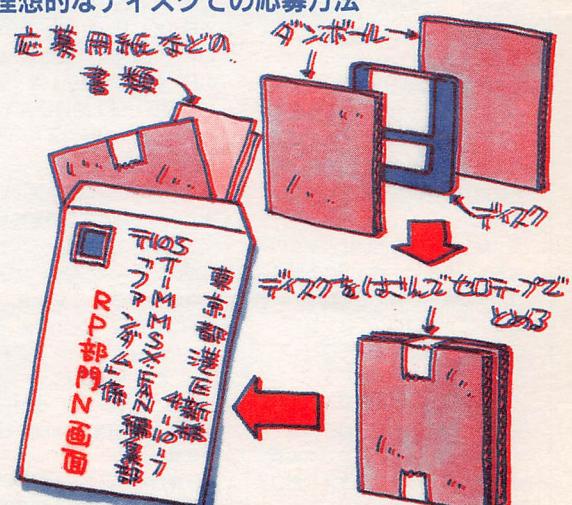
★採用
各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令（学年）・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●理想的なディスクでの応募方法

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは2月29日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM-768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ドレミファBON/ ②しん・そくどくほう ③上昇気流 ④JUMPING SLIME ⑤MIRACLE SHOT// ⑥TOWER改良版 ⑦遠浅の海の戦い2 ⑧OLYMPIA MACHINE SIMULATION<JULIUS 7> ⑭どれも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①魏のテーマ ②A Rattle Samba ③DEVIL IN AROUND ④Battle in The Snowstorm ⑤CRISIS ⑥オヤジのサンポ ⑦SOLID STATE SURVIVOR ⑧「音楽」の知識 ⑨どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	幻影都市	6
2	ロイヤルブラッド	14
3	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)	20
4	闘神都市	06
5	DPS SG Set3	108
6	スーパープロコレ1	
7	スーパープロコレ2	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>プリンセスメーカー/ブライ下巻完結編
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>ロイヤルブラッド
5	<FAN ATTACK>戦国ソーサリアン
6	AVフォーラム
7	BASICピクニック
8	GTフォーラム
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
13	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
14	FM音楽館
15	<FAN RADAR>MSX-Datapack/MSX-Datapack turboR版
16	ゲーム制作講座
17	FFB
18	十字軍
19	パソ通天国
20	ほほ梅麿のCGコンテスト
21	AVフォーラム
22	<FAN NEWS>闘神都市
23	<FAN NEWS>DPS SG set 3
24	今月のいーしょーくー情報
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「シャウトマッチ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	FM音楽館
5	AVフォーラム
6	ほほ梅麿のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊕スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊕PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THE プロ野球激突ペナントレース
34	シュヴァルツシルトII
35	水滸伝
36	スナッチャー
37	スーパー上海ドラゴンズアイ
38	スーパー大戦略
39	スーパーバトルスキンパニック
40	スペース・マンボウ
41	聖戦士ダンバイン
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG set 3
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンクイズ
54	ドラゴン・ナイト
55	ドラゴン・ナイトII
56	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
57	NIKO2
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ピーチアップ各号
64	ピーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ぷよぷよ
72	ブライ上巻
73	フリートコマンダーII
74	プリンセスメーカー
75	FRAY
76	ポッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせえるすまん

●1月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

MSXFAN3月号 ハガキ

(キリトリ線)

MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥　　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　　　)

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　10 [1　] [2　] [3　]

11 [1　] [2　] [3　]　12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩(　　) ⑪

14 [1　] [2　] [3　]

15 [1　] [2　] [3　]

16 [1　] [2　] [3　]

17 [　　　　]

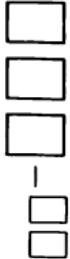
＊シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

3月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね➔

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　)　-

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム

君が創るドラマチック・ストーリー

— c-DRIVEで何かが起こる —

THE LINKS

ゲームがしたい。それもとびきりワクワクするヤツを……。
そんな君にお届けするのがこのc-DRIVE! 壮大な未来宇宙を舞台に繰り広げられるc-DRIVEは、全国の仲間が集い、競うネットワーク・シミュレーションゲーム。
自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとしてスリルいっぱいの冒険レースを楽しみながら仲間とのコミュニケーションの輪をどんどん広げていくことができる。ドラマをつくるのは…君だ!

1 難関を知力で突破する快感

まずはマシンエディタをダウンロード。異星人接触、サルガッソー…… 行く手を阻む難関ルートに君の知力で設計したスペースシップで挑む。レースの経過情報もダウンロードで入手、分析と次なる作戦を立てよう。

2 仲間と競い合い、喜びを分かち合う

多人数プレイの臨場感はネットワークゲームの醍醐味。「URC Official Press」には仲間の声が満載。電子メールで交遊を深めたらチームエントリーもできる。

3 レースのたびに生まれるドラマ

レース結果は全参加者の情報とともにストーリーとなって君の元へ。c-DRIVE世界に自分が存在し、レースのたびに繰り広げられるドラマ。予想を越えた展開への驚きと興奮がそこにある。RPGのおもしろさを味わおう。

4 全国数千人とスリリングに勝負

ライバルと競い合い、チームメイトと助け合い、頂点に立つステイタス感。勝った者だけに与えられる栄光のポイント…… 全国の仲間からの熱い祝福がうれしい!

■参加料金は1ヵ月1,500円のみ。
今お申し込みの方にモデムプレゼント

参加お申し込み時には、月額参加料1,500円の2ヵ月分(3,000円)と登録料3,000円の計6,000円をお支払いください。追加料金は必要ありません。
今なら専用モデムをプレゼント!
またアクセスポイントは全国に用意していますのでお近くをご利用ください。
(c-DRIVEではお客さまの電話料金の負担を軽くするため、ダウンロード機能を使っています。)

■c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは……

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F

日本テレネット㈱ ザ・リンクス会員課
☎0120-251-063(フリーダイヤル)

"c-DRIVE"主要販売店/ロケット3号店(東京)、ヤマギワテクニカ(東京)、ラオックスコンピューター館(東京)、J&P各店舗、タニヤマ無線本店(京都)、せいでん三宮本店Cスペース(兵庫)、ニノミヤ各店舗、ダイイチパソコンCITY各店舗

店|頭|体|験|フ|ェ|ア|実|施|中|!!

体験フェア実施日は、ザ・リンクス会員課へお問い合せください。

資料請求券 M-FAN 3月号

F ファン F ファン B ボックス

EVENT

A1GT電遊フェスティバル

ついにイベントが終わってしまった。今回はどこも非常によいふんいきで、わきあいあいとして楽しかったという印象だ。みんなMSXが大好きなのがよくわかったし、ずいぶん使いこんでいる人も多かった。そうそうやっぱりマイクロキャビンの『幻影都市』のMIDI演奏はとにかく圧巻だった。

●東京

↑『スーパープロコレ2』の『JUMPER』で120m！

●名古屋

↑MIDIの勉強も。音を聞いてしびれちゃった！

●福岡

↑ここがイベントのラスト会場。紅白のノリで楽しかった

MAIL ORDER SERVICE

Mファンのバックナンバー通販

現在在庫のあるものについて通信販売を行うので、この機会に抜けている号などのある人は利用してほしい。もちろんこの号以降も通信販売は行う。ただし、やっぱり品切れということはおこりうるので電話して確かめてもらったほうがいいだろう。問い合わせは03-3433-6231徳間書店販売総務部まで。

●通信販売方法

①ほしい本の名前②何月号③冊数④自分の名前⑤住所(〒も)⑥電話番号を書いた紙を用意して、MSX・FANは本代980円＋送料96円＝1076円を現金書留で送ってほしい。2冊以上申しこむときは1076円×ほしい冊数、という計算になる。なお、郵便振替の利用も可能。その場合は、①〜⑥までの内容を振替用紙の通信欄に書いておくこと。

●送り先

〒105-55東京都港区新橋4-10-1徳間書店販売総務部「MSX・FAN(スーパープロコレ)がほしい」係

なお、郵便振替を利用する人は「東京4-44392㈱徳間書店」まで。

●在庫のあるもの

★MSX・FAN91年11月情報号980円
攻略／『幻影都市』『サーク・ガゼルの塔』
ファンダム／『激走BATTLE』『HIQURE』ほか全12本
ディスク／T&Eソフトのシューティング『あーぱーみゃあどっく』・通信ソフトほか掲載全プログラム

★MSX・FAN91年12月情報号980円
攻略／『伊忍道・打倒信長』『幻影都市』
ファンダム／『タコ&イカ2』『熊王』ほか全12本
ディスク／マイクロキャビンの『幻影都市』幻影音楽館・ファイル管理ソフトほか掲載全プログラム

★MSX・FAN92年1月情報号980円
攻略／『戦国ソーサリアン』『伊忍道・打倒信長』『幻影都市』
ファンダム／『S-FIGHTER』『ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ』ほか全12本
ディスク／カード・コンストラクションつきオリジナル神経衰弱『CARDです』・グラフィックのローダー&セーバー・リンクスのゲーム大会から『たこハゲ物語』ほか掲載全プログラム

★MSX・FAN92年2月情報号980円
攻略／『ロイヤルブラッド』『戦国ソーサリアン』『幻影都市』
ファンダム／『M.T.GODDESS』『トランペットの調べ』ほか全13本
ディスク／アスキーのアクション麻雀『パイパニック』・全機種対応デジタル音声再生ツール・マウス対応シムシティーぽい『REMOTE TOWN』ほか掲載全プログラム

※残念ながら10月情報号、スーパープロコレ1と2の在庫はなし。本が手に入りにくい人は通信販売の利用が得策かも。スーパープロコレ3は5月下旬の発売を予定。今度こそ買ってね。

PRESENT

さあ応募しなさい

①鉄腕アトム・新世紀ボックス発売記念テレカ……5名様(提供／ヒーロー・コミュニケーションズ)

TV版『鉄腕アトム』(カラー版)のレーザーディスクの発売(5月23日発売予定)を記念したテレカ。全52話を完全収録。全13枚の限定1万セットで7万8000円(税込)なんだって。すごいね。

←鉄腕アトムってなんか元気でこっちまで10万馬力になる。50度数だよ

②ドラゴン・ナイトのCD……10名様(提供／ポリスター)

水谷優子さんのによるイメージソングとドラマがなんともいえない♡。どう、ほしくなったでしょ。

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは2月29日必着。発表は4月8日発売予定の本誌で。

プレゼント係より

2月情報号当選者ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発送されていない『エアホッケー』『シューティングコレクション』をのぞいて発送を終了しました。また、採用されたのにテレカが届かないなどご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何のページ発表の何の件かを書きそえてハガキでプレゼント係までご連絡ください。

受験や卒業式のシーズンである。心踊る人もいれば悔しい思いの人もいることだろう。でも、春である。Mマガは100号だというし、Mファンも来月で5周年。きっと何かいいことがあるかもしれない。

応募券 FFB③

アンケートハガキより

●香典／90年7月号の86ページに載せてもらった「もんじろう」が死んでしまいました。泣くもんかと思いましたが、気がついたら涙が頬をつたって流れ落ちていました。ほんとうに悲しいときって安っぽい映画みたいにだらだらゆっくりと流れるものじゃないんですね。お墓は庭にボクが作りました。たぶん、やすらかに眠っているでしょう。というわけで香典がわりにテレカください。(長野・山岸利宏)⇒いい手紙だと思っていたら、なんだこのオチは。(バ)

おはなしこんにちわっ

●セロテープで友達の顔を改造していたら毛が抜けた。（福岡・小南勝久）

小さいころ、鼻にけしごむをいれたら出てこなくなった。家族に助けを求めたが、父にも母にも爆笑され、おかげで、あまりよくなかった夫婦仲に光を与えたぞ。

●ボクは学校でさだまさしに似ているといわれる。でもボクは大江千里だと思う。そう思って母に聞いたら「ズームイン朝の森ちゃん」に似てるといわれた。（宮城・春日竜）

きんとぎんにすっかりやられたさだまさし。モップにまでハゲといわせて身を切り売りしていたのに、ただの年寄りにダスキンCMを奪われている場合ではないぞ。

●うちの犬は今年でもう17年間生きたことになる。すごいと思うが内心コワイ。（長野・馬籠隆史）

犬だと信じて17年間も暮らしていたのにじつはおじいちゃんだったということはないか。まだまだ世の中はわからない。

●バボさんお元気ですか？　私も元気です。最近バボさんのことが友達のような気がしてるの♡　どーかこれからも仲よくしてちょ。（埼玉・野辺友子）

私は友達だと思ってない。

●ボクの街のジャンケンは、"ジャンケンもってすっちゃんホイ"、あいこだったら"あいこでアメリカヨーロッパ""パリは7階大都会""インドの国はおおやしま"という。ガキのころよくいっていたが、小学校のときは"ジャンケンとんがらかったブタのケツの穴ほじくってチョイ"というのもあった。（山口・山村謙作）

●青森の南部では、「ジャンケンぽっかられけっつ馬のくそ」といい、あいこだったら「ほら、ゆげが出た」という。これでほとんど勝負が決まる。（青森・田村光弘）

大昔に青森の路地でゆげをたててるうんこの絵を発見したが、今年もあったぞ。

●読者のなかで私はオジサンですか。（鳥取・藤岡浩）

28歳でオジサンだとすると、編集長は化石だということになりますね。

●Mファン12月号で、小指の第2間接のところをすって血を出しました。（岐阜・いぞち）

980円もかけて血を流すな。

●カツオの海外留学の話、見ました。女のためにそこまでするとはやつもあなどれない。実現すれば「ワーン」とかいって泣きながら帰ってくるオチだとは思いますが。（兵庫・小塩貴光）

いや、「ワーン姉さん」だろう。

●むかしドラえもんは、しずかちゃんの秘密の花園を見たいといったのび太のために、「ちょっとだけだよ」などと頬を赤らめ、未来の道具を使ってのび太をしずかちゃんの家の風呂場の壁にへばりつかせてあげていた。『ドラえもん』でこんなことをしていいのかと思ったくらい心に焼きついている。（岩手・斉藤隆紀）

思うにオチはしずかちゃんのお父さんがお風呂に入っているとみたぞ。

●塾の採点のアルバイトをしていると、小学生の答えがおもしろい。理科の化学反応などの問題で、なにが起きるでしょうかという答えによくあるのは「爆発する」です。（大阪・脇恒）

さすが子ども。子どもといえば、落合の子ども。まだ5歳くらいだが、TVで「犬さんも猫さんも好きだけど人間も好き」などとほざいていたぞ。その年で悟るな。

●彼女の胸が大きすぎて困ってます。ぜんぜん太ってないのに大きいので、かえって不気味です。（鹿児島・田中倫太郎）

世界びっくり大賞などに出して「結べます」とかいうのがいいと思うが。

●奈良の三冠王はイベントで配っていた会報に、「テレカが届いたが同封されていた"掲載おめでとう"の紙キレの絵はロリロリしていて趣味が悪かった」と書いてあった。ボクももうちょっとふつうの絵にしてほしい。（大阪・よしむソフト）

そう思ってもいう勇気はない私だ。

●なんで付録ディスクにおはこんがないのだ！（一浪のクセにまた落ちた奈良の三冠王）

どうやらハガキによると、かなり落ちこんでいるようだが、「ショックでネタが浮かびませんでした」と書いてあるわりにはしっかり3枚に1万ネタくらいあるのはなぜだ。よしむソフトがいじめるなとか書いてくるので、今年はかわいがってやろう。おとなになったわたしだ。（バ）

↓福岡・マイケル富川改め富川陽涼（14歳）⇨季節はずれのネタのうえにおもしろくもなんともないが、迫力と投稿数の多さで編集者の心を動かした。ゴキブリが心のなかでこれだけ叫んでいると思うとハエタタキも鈍るぞ　（ノ）

→大阪・エルリック（18歳）⇨数多い「のび太ネタ」のなかで不気味さの一点で光っている。「バボえもん」とはいったい何者だ。「遭遇編」ということは、彼（彼女？）の謎はおいおい明かされてくるということだろうか　（ノ）

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンル問わず。⇩「バボ」係まで。②美しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※住所は「さあ応募しなさい」とおなじ。

アンケートハガキより

●さちこ／近頃、私の娘どもがぶつぶつと独り言をいっている。内容は明治のヨーグルト100のCMで、「私は売店のさちこ……」であることがわかりました。でも、お父さんがお客のふりをして買いにきたあとで、さちこが「ひいきはしなかった」というのが、「ひいき」か「いいき」のどっちだろうという論争がわが家で広がりつつある。（静岡・荒川法夫）⇨また花開く家族天国なお手紙ですね。ほほえましいのでテレカをお送りしましょう。（バ）

GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

春三月。すべての人にとって、ひとつの節目となる季節だ。新しい生活には不安も多いだろうがハリきっていこう！　今月も、キミたちを応援するようなスパイシーなGMがそろった。評：高田陽

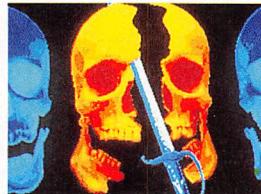
1/21 スーパー・ダンジョン・マスター

リアルなグラフィックが話題のスーパーファミコン版RPG『ダンジョンマスター』のCD+G。CD+Gとは、グラフィック・データの入ったCDのこと。グラフィックは、FM　TOWNSやPCエンジンCD−ROM²などで再生できる。もちろん、音声だけならふつうのCDプレイヤーで再生可能だ。10曲すべてアレンジで、デジタル楽器とアコースティック混成の演奏となっている。ダンジョンものということで暗い感じの曲を予想していたが、ファンキーな曲が多くて驚いた。ときおり登場する弦楽四重奏曲は静かで美しい。

メーカー	ビクター音楽産業
媒　体	CD
品　番	VINL-1
価　格	3000円(税込)
備　考	グラフィックも入ったCD

◆CDに収録されているグラフィック。怖いねずみさんだ

◆ゲームの画面がCDを聞きながら見られるなんて！

◆絵と音楽がぴったり。映画の一場面のようだね

◆なんとおそろしいモンスターだ。怖い。音楽も怖い！

1/25 光栄オリジナルBGM集VOL.5 スーパー信長の野望・武将風雲録/スーパー三國志II

光栄のオリジナル・サウンドをセレクトしたアルバム。今回は、スーパーファミコン版SLG「スーパー信長の野望・武将風雲録」と「スーパー三國志II」の音楽をメインに収録。これにファミコン版「信長の野望・武将風雲録」と「三國志II」をメドレーで追加収録した。いうまでもないが、「信長〜」は菅野よう子氏、「三國志II」は向谷実氏(カシオペアのキーボーディスト)による作曲。スーパーファミコン版の曲は、どうやら自然音に近づけることに力がそそがれたようだ。スーパーファミコンのサウンド・パワーを活かし、ミニ・オーケストラを結成させた感じ。

メーカー	光栄
媒　体	CD
品　番	KECH-1023
価　格	2500円(税込)
備　考	

2/1 天外魔境II卍MARU

ハドソンのPCエンジン(CD−ROM新システム)版、超大作RPGのアルバム化。卓越したグラフィックと豪華な声優陣とで話題沸騰の作品だ。音楽担当は、第1作の坂本龍一氏から久石譲氏へバトンタッチ。久石氏は、アニメ映画「風の谷のナウシカ」などを始めとして数多くの映画・テレビ等に曲を提供している有名な作曲家だ。氏は日本屈指のメロディ・メーカーとして知られ、その独特なサウンドは「久石メロディ」と呼ばれ愛されている。もちろん、この作品もそう呼ぶのにふさわしい仕上がりだ。ゲームに厚みをくわえることだろう。

メーカー	NECアベニュー
媒　体	CD
品　番	NACL-1047
価　格	3000円(税込)
備　考	

2/21 パーフェクトセレクション・ツインビー

コナミのコミカル・シューティング「ツインビー」のパーフェクトセレクションが発売される。アーケード、ファミコンなどシリーズ全6作品のなかから12曲をチョイスし、Nazo²プロジェクトがアレンジをほどこした。収録曲からは、ひっきりなしに夏のイメージが伝わってくる。海沿いを走る赤いコンバーチブルなどが、このアルバムにいちばん似合う風景ではないだろうか。フュージョン独特の軽快なノリと、力強くもあり優しさも感じられるメロディが、ゆったりとした空間を演出している。出来はすばらしいの一語。全曲に立体音響を採用。

メーカー	キングレコード
媒　体	CD
品　番	KICA-1057
価　格	3000円(税込)
備　考	

2/21 ファルコム NAMBAコレクション

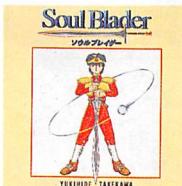
いままで数多くのファルコム作品のアレンジを手がけてきた難波弘之氏のベスト盤的CDが発売される。収録曲は、氏が過去に送り出した楽曲のなかから選ばれた13曲と、新たにアレンジされた3曲。すべて『イース』と『ソーサリアン』の曲となっている。まさに「珠玉」と呼べる曲の連続で、ディープ・パープルの黄金時代をほうふつとさせるハモンドとエレキのかけあいには恍惚(こうこつ)としてしまった。ハードロックあり、R&Rありと年令を問わずに楽しめる作品だが、特に20代なかば以上の方におすすめしたい。とにかく、聴きごたえのある1枚。

メーカー	キングレコード
媒　体	CD
品　番	KICA-1056
価　格	3000円(税込)
備　考	

◆難波氏がデジタル楽器を使い始めたのはかなり古い

◆MSXの音楽に興味をもってもらえるとうれしいな

2/21 ソウルブレイダー

エニックスのスーパーファミコン版ゲーム第2弾、「ソウルブレイダー」のオリジナル・サウンドトラック。作曲は、元ゴダイゴのタケカワユキヒデ氏が担当。追加収録されたボーカル曲「恋人のいない夜」では作詩も手がけ、みずから歌声を披露している。とにかく、あまりに曲のジャンルがいろいろで目が回ってしまいそうだった。プログレ、ハウスをおさえつつ、バロックやワルツ風のクラシカルな曲もひんぱんに飛び出す。このアルバムは、つぎに何がくるかわからない魅力がある。国際的感覚に優れているタケカワ氏ならではのバラエティさを感じた。

メーカー	アポロン
媒　体	CD
品　番	APCG-4021
価　格	2500円(税込)
備　考	

アンケートハガキより

●おとな／Mファンをおとなっぽい表紙にしてください。理由は2つあり、1つはバスのなかでおおっぴらに読むのに少々抵抗がある。2つはわが子が見たがるからである(わが子には、ゲームではなく、プログラムの勉強をしているのだといいきかせてある)。(北海道・村岡昇治)⇒たしかに人前では読みにくいかも。わたしは以前どうしてもすぐMファンが必要になったときに、思わずこそこそ買ってしまいました。おとなっぽい本を買うときみたい。(バ)

2/21 サイトロン・ゲームミュージック年鑑1991

昨年話題をさらった5タイトルのゲームを、オムニバスで収録したアルバム。この5つは、アーケード専門誌ゲーメストの「ベスト・ゲーム・ミュージック賞」にトップ10ランクされたもののなかからのよりすぐり。いちばん人気の格闘アクション『ストリートファイターII』、キャラのかわいさがきわだっていた「☆コットン」ほか「☆デスブレイド」「☆ガンフロンティア」「エドワード・ランディ」が、その5ゲーム。全ゲーム、オリジナルとアレンジの両バージョンで収録。☆マークのあるものはアレンジ新録音。収録時間約140分の超大作。

メーカー	ポニーキャニオン
媒　体	CD
品　番	PCCB-00080
価　格	3500円(税込)
備　考	2枚組／全10頁ブックレット製ステッカーシート付

2/21 OUT RUN/SEGA S.S.T.

話題のサイトロンG.S.M.1500名盤シリーズ第2弾の登場だ。今回は、あの体感筐体の初期をかざったセガの名作ドライビング・ゲーム『OUT　RUN』。今回のアルバムでいちばんの目玉は、なんといっても「パッシング・ブリーズ」がアレンジさたことだろう／　ホント、待ちに待ったという感じだが、待たされただけあってオリジナルのイメージを損なうことなく、かなりかっこよくアレンジされていた。もちろん、「マジカル・サウンド・シャワー」「スプラッシュ・ウェーブ」もあり。全曲、アレンジとオリジナルの両バージョンを収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒　体	CD
品　番	PCCB-00081
価　格	1500円(税込)
備　考	ゲームタイトル＆メーカーロゴ・カラーステッカー付

2/26 クミコ/シィル/舞子のラブ・パニック

テクノポリスの人気投票において、1位から3位を獲得した美少女キャラ3人による歌ありドラマありのイメージ・アルバム。出演は、『闘神都市』のクミコ(声：中村尚子さん)、『ランス』のシィル・プライン(国府田マリ子さん)、『D.P.S.SG』の加藤舞子(半谷きみえさん)。アリスソフトのイメージ・キャラ、アリスちゃんが進行役をつとめ、史上最悪のキャラとして名高いランスも飛び入り参加している。脳天気的ご都合主義によって進行する内容に、私は体力を吸収されてしまった。ま、おもしろかったけど……。

メーカー	ポリスター
媒　体	CD
品　番	PSCX-1040
価　格	2800円(税込)
備　考	

⬅左から半谷さん、国府田さん、中村さん

⬅収録風景。それにしてもみんな美人だよなあ〜

1/25 麻雀クエスト

発売から少し間があいたが、タイトーの人気アーケード麻雀『麻雀クエスト』の完全収録ビデオがリリースされた。ビデオはストーリー順に進行する構成。戦闘(麻雀)シーンを極力カットし、お待ちかねのシーンをたっぷりと収録している。お徳アイテム「Hな道具」が威力を発揮したときのシーンや、分岐シーンももらさずおさめているのがウレシイ。

メーカー	ポリスター	
媒　体	ビデオ	LD
品　番	PSVX-1019	PSLX-1019
価　格	各3800円(税込)	
備　考	43分カラー／書きおろしキャラクタ・イラストカード	

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<2月21日>……●キャプテンコマンドー/カプコン・アルフライラ⇨収録ゲームは、①『キャプテンコマンドー』、②『ザ・キング・オブ・ドラゴンズ』、③『ワンダー3』、④『ロックマン4』。オリジナル・ディスクとアレンジ・ディスクの2枚組。オリジナルは①〜③、アレンジは①〜④となっている。今回より、アルフライラのバンドとしてのイメージを、より前面に押し出していくとのこと。CD2枚組3800円。●ウルフファング&タンブルポップ／データイースト・ゲーマデリック⇨あの『空牙』の続編『ウルフファング』と面クリア・アクションの『タンブルポップ』のカップリング・アルバム。ウルフ〜は、ゲーマデリックの演奏によるアレンジも収録。G.S.M.1500シリーズ。CD1500円。

★ポリスター

<4月25日>……●幻影都市⇨Mファン読者にはおなじみ、話題のターボR専用RPGのオリジナル・サウンドトラック。ユーザーにとっては、ゲームをプレイせずとも曲を楽しめる音のライブラリーとなるだろう。CD2400円。

<7月頃>……●(仮)スーパーリアル麻雀PⅣ⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。ゲーム自体の開発の遅れにともないアルバムも延びつづけているが、ここまで待ったんだ、もう少し待とうではないか。CD2800円。

★東芝EMI

<3月4日>……●任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック⇨収録ゲームは、『スーパーマリオワールド』『F−ZERO』『シムシティー』『パイロットウイングス』『ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜』。アレンジ8曲(約30分)とオリジナル24曲収録。アレンジは『S.C.I.』でおなじみ、ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD2800円。

<4月下旬>……●(仮)スーパーフォーメーションサッカー&スーパーファイヤープロレスリング⇨ヒューマンのスーパーファミコン版新作ゲームのカップリング・アルバム。アレンジ6曲程度+オリジナル。詳細未定。●(仮)ルナー・ザ・シルバースター⇨ゲームアーツのメガCD版ソフトのCD化。詳細未定。ボーカル曲も検討中とか。

★キングレコード

<3月21日>……●交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説⇨スーパーファミコンへの移植で人気再燃をみせるファルコムのRPG、ドラスレの交響曲バージョン。詳細未定。●(仮)コナミ名作シリーズ「沙羅曼蛇」⇨まだ内容は確定していないが、オリジナル・サウンドを収録する予定。詳細未定。

★光栄

<3月25日>……●太閤立志伝／大島ミチル⇨豊臣秀吉の生涯を描くゲームのアレンジ・アルバム。すでに音サンプルが手元にあるが、いつものようにシンセを基調とした壮大でクラシカルなサウンド。全13曲。CD2900円。

★徳間ジャパン

<3月25日>……●F−ZERO⇨任天堂のスーパーファミコン版レース・ゲームのフルアレンジ・アルバム。米フュージョン・グループのイエロー・ジャケッツの元メンバー・ロベンフォード&マーグルソーを迎え、ロサンゼルス・レコーディングを敢行。全12曲収録。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.6「スターブレード」⇨話題の大型筐体3Dシューティングのオリジナル・サウンドトラック。CD1500円。

〈4月21日〉……●スターブレード(ビデオ&LD)⇨あのハイパー・リアルなビジュアルが家庭でよみがえる。ファン待望の攻略ビデオ。収録時間は約30分。ビデオ、LDとも4900円。

★NECアベニュー

<3月21日>……●アリス・ソフト・ベスト・リミックス⇨アリスソフト作品のフルアルバム。アレンジ+オリジナル。詳細未定。●(仮)サイレント・メビウス⇨パソコン版のオリジナル・サウンドトラック。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)エルフ・ベストキャラクターズII⇨Iにおさめられた作品以降のものを収録したビデオ&LD。詳細未定。●バーディソフト・ベストキャラクターズ⇨バーディソフト作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。●ドラゴンナイトIII⇨PC98を音源とするオリジナル・サントラ。

■穴うめコラム／たかだーのGM日記

ここのところ発売ラッシュでちょっと業界も息切れしたか、今月のリリース数はいくらか少なかった。そんなわけで行数があまってしまったので、何か書こうと思う。そうそう、最近よくテレビのBGMにGMが使われているでしょ。いちばんよく耳にするのは矩形波の「グラディウス」面のあたまの曲。これは軽快でイイ曲だからね。あとプロ野球の珍プレー好プレー集とかで、「プロ野球戦国時代」なんて企画があると必ず「信長の野望」なんだよね。こういうテレビのBGMは選曲の専門家が選ぶんだけど、GMオタクがけっこう多いのかもしれないね。みんなもチェックしてみるとおもしろいよ。

●父／今月は受験準備期間(こんなのあった？)で、MSXの接触は絶食状態で、またまた父の代筆です。合格(もち有名公立高校)した場合はターボRGTのプレゼントがエサです。先日、某店の新装開店のバーゲンで、なけなしの父の小遣いで「シードオブドラゴン」を先取り隠匿中。特価品／(大阪・村上昌史)
⇨父関係に弱いわたしです。ついこの手のものを載せてしまうんですよ。いいお父さんです。といったところでわたしにもエサをください。(バ)

今月のプレゼント

ゲームプレゼントは武将風雲録の高木哲人に。テレカは稲富祐二、高橋秀典、田村真一、田村洋、PKうにょん、木島哲郎、中田淳一、WORKSにプレゼントだい。

ゲーム十字軍

CONTENTS

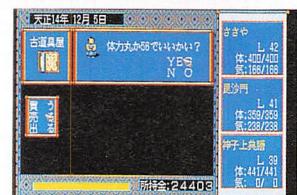
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

神奈川県・中田淳一

ゲームのぞき穴

伊忍道

序盤で役に立つ、お金がザクザク手に入る技

まず、主人公のレベルを7以上にして仲間を加えられるようにして、天海(てんかい)・空宗(くうそう)・恵眼(けいがん)・朱雀(す ざく)・毘沙門(びしゃもん)・因蛇羅(いんだら)のうちの誰かを仲間にする。あとは「忍力草」を買って上記のなかで仲間にした者に持たせ、特技の「製薬1」を使って「体力丸」作る。それを古道具屋で売ると、忍力草の買値より体力丸の売値のほうが高いのだ。その差額ぶんがもうけになるってわけ。お金の不足する序盤には、役に立つ。また、「行者草」から「気力丸」を作るのときにも応用できる。ただし、「製薬2」の特技が使えない空宗・恵眼はできないぞ。

（兵庫県／稲富祐二・?歳）

↑お店で体力丸を売るとこのくらいの値段で買い取ってくれる

信長の野望・武将風雲録

脅迫に応じない大名を配下にする方法なのだ

脅迫しても降伏しない大名は優秀なので、ぜひとも配下にしたい。そんなときはこの技を使えばいい。

まず、目標とする大名の国を1国だけにして、その国へ自国をカラにして攻めこむ。その際、攻められた大名が隣接国に援軍を出してもらうのがポイント。戦闘になったら、その国にいる武将および援軍としてきた武将を全員、捕らえるか殺すかして1人も逃さないようにして戦いに勝つ。

戦後処理の場面になったら、最初に援軍の武将が出てくるので逃がす。そして空白地に逃げれば成功。他の武将の処断は自由。最後に大名が出てくるので、逃がすを選ぶ。すると、大名は野に下り、いつかどこかの国で仕官してくる。

（大坂府／高木哲人・?歳）

←国をカラにして攻めこむ。敵に援軍が来るのが第一条件

←織田信長は優秀なので、殺すには惜しく、配下に加えたい

←援軍に来た武将を含め武将全員を捕らえて戦いに勝つ

←戦後処理になったら援軍の武将を逃がし、空白地に行けば成功

←逃げる国がないにもかかわらず、逃がすを選ぶことができる。逃げた大名は浪人となり、そのうち仕官してくるので配下に加えよう

ピーチアップ総集編Ⅱ(笑)

3画面でドンⅢのパスワードをドーンと紹介

このゲームは、7×5のマスのなかの6色のコインをタテ、ヨコ、ナナメに3つ以上そろえて消していき得点を競いあっていくというゲーム。ちょっと『コラムス』にも似ていてハマッてしまうとなかなかやめられないのだ。ところが難しくて先の面に進むのは至難のワザ。そういうときにこのパスワードが役立つというわけ。これさえあれば、いつでも女の子の○○○が見られるぞ!

(愛知県/高橋秀典・?歳)

ここで、PIN-UPを選んでパスワードを入力すれば×××が見られるのだ

パスワード一覧

	パスワード
1人目	
2人目	
3人目	
4人目	
5人目	

みらあめいずの最終ボス対戦用パスワードだ

ピーチアップ8号に掲載されて人気だったアクション・パズルゲームがまたまた登場なのだ。以前にも増してパワーアップした内容に合わせて、敵もパワーアップしてしまい、なかなか最終面にたどりつけない。もちろん、最終面までクリアしなくても十分に楽しいのだが「どうしても最終面をクリアしなければならないのだっ!」という人のために、いきなり最終面のボス、シャムシールと戦えるパスワードをお教えしよう。下の写真のように、右むきのアオナ3つに後ろむきのモモコを1つ入力するだけで、そこには最終面のボスが待っているのだ。

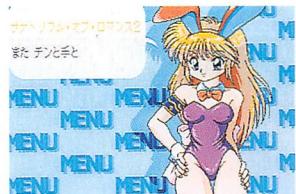
(栃木県/田村真一・?歳)

この通りにパスワードを入力すれば、シャムシールと戦えるようになるのだ

とはいっても、このシャムシールはなかなか手強いいやなヤツなのだ

またチンと手とのムズイモードを発見したぞ

キーボードの〔3〕(テンキー不可)を押しながらスペースキーを押すと、またまたチンと手とを遊べるぞ。

(長野県/田村洋・?歳)

この画面で〔3〕を押したままスペースキーを押すのだ。〔4〕でも……

多少スピードが上がっているような気がする。キミも挑戦してみる?

華姉妹の各種パスワードをイッキに紹介だぞ

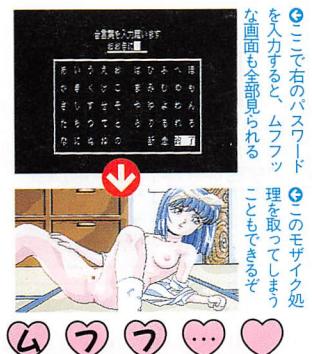
これは、花札のこいこいをパソコンで遊んでしまうゲームだ。花札が苦手な人は右のパスワードを、鑑賞モードにしてから入力してみよう。きっと満足!?

(富山県/PKうにょん・17歳)

☆苦労を知らないでごほうびをもらってもうれしくないよ。

ここで右のパスワードを入力すると、ムフフッな画面も全部見られる

このモザイク処理を取ってしまうこともできるぞ

ムフフ…♡

パスワード一覧表

パスワード	効果
おこのみやき	1人目の「純」の絵が見られる
おかしらつき	2人目の「愛」の絵が見られる
きなこもち	3人目の「雪」の絵が見られる
にくまん	ボスの「恵」の絵が見られる
いとちゃん	モザイク処理がなくなる/
はなしまい	手札に「華」の札が必ず入る
おおきに	全部の絵が見られる

タコ&イカ ~出現/ イカゴースト編~

ファンダムゲームから裏面の全パスワードだ

表面をクリアするとはじまる裏面に行くには、かなりのテクニックが必要。しかし、これさえあれば誰でも裏面で遊べてしまう。また、〔T〕、〔A〕、〔K〕、〔O〕を同時に押すと裏面に入ることができる。

(東京都/木島哲郎・16歳)

裏面パスワード

面	パスワード	面	パスワード	面	パスワード	面	パスワード	面	パスワード
2面	JJVJII	3面	OMQFUY	4面	DOYSEW	5面	SMECSW	6面	VAAHFF
7面	LBBBHB	8面	BBJLFA	9面	EQPOSS	10面	SSSSOS	11面	CYAAHY
12面	HHTJJJ	13面	VJIIOM	14面	VCQYCO	15面	YSEWSM	16面	ECSVMI
17面	AHFFLB	18面	BBHBBB	19面	JLCAAQ	20面	OOSSSS	21面	SSOSCA
22面	IANYFJ	23面	LTPZTP	24面	GMUEQF	25面	QYMMOM	26面	MMIOQQ
27面	GCVAGH	28面	DFLLLL	29面	LLFLDT	30面	FAAQOO	31面	SQQQCY
32面	YYOSAA								

※このゲームは1991年12月情報号の付録ディスク「ファンダムGAMES」に収録されています。

新コーナー タイトル未定

プレゼントネタ T-Mの灰色の封筒が来たのでAVフォーラムの採用通知かと思って大いに喜んだ。だから読者プレゼントの50号記念テレカと知ってがっかりした。「なんで6月号のプレゼントが今頃(12月)来るのか?」と、だけどあたったのはよかった。それに、プロコンのプレゼントでディスクそっくりの電卓もあたったし(まだ届いていないけど)、ぼくにも運がむいてきたのだろうか。ありがとうございます。この調子でAVにも載るといいな。P.S.ぼくの推薦は『体操人類マットマン』でした。ジョイパッドで動かしたい。(石川県/浦川貴博・16歳)☆なんだってこいつは十字軍あてに送って来たのだろう? ファンダムスクラムに送るネタだろう、これは。

つぎは決戦! 関ヶ原→

歴史の散歩道 武将風雲録

武将トーナメント団体戦 決戦！関ヶ原

今年のNHK大河ドラマは「信長」。やはり戦国時代には男のロマンをかきたててくれるドラマが散りばめられているのだ。

激戦の火蓋は切って落とされた!!

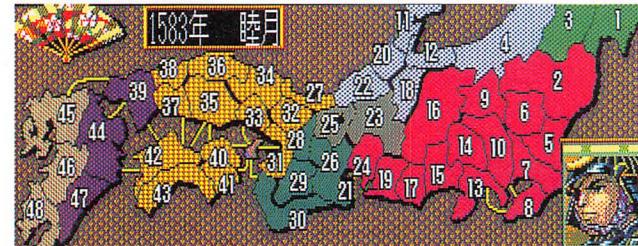
前回の予選で、トーナメント出場8軍団が決定し、いよいよ今月から、血で血を洗う熱戦が展開されることとなった。

しかし、ただ戦うだけではおもしろくない。そこで、8つの軍団を、各地に割拠し、天下を狙う群雄の軍という設定にし、総大将を大名とした。各軍団は、自国の領国を賭けて戦い、敗れれば滅亡、勝てば相手の領国を併せ、さらなる戦いに臨む。こうして、最終的に勝ち残った大名が、晴れて天下統一となる。まあいってみれば、国盗りゲームみたいなもの。

それに応じて、戦場は各地の歴史に名高い合戦の古戦場マップを選んだ。もちろん決勝は、天下分け目の関ヶ原である。

詳しくは、右の全国マップおよび下の対戦表を参照してほしい。

ちなみに、各軍団の国割りについては、まるっきりでたらめというわけではなく、本能寺の変後、天下に再び大乱がおとずれたという歴史IFにそって設定してある。このバックグラウンドストーリーについては来月号で紹介しようと思う。

それでは、お待ちかね、トーナメント1回戦4試合、各軍団が死力をつくして戦った合戦の数々とそれにまつわるドラマをお伝えしよう。

各地に群雄が割拠するの図。歴史に名高い古戦場で激しい戦いがくり広げられていく

勝敗表の見方

- 武将名が赤いものが勝者
- 中央の数字は一騎討ちをした結果の残存兵力
- ×は残存兵力0かつ、その武将が討ち取られたことを表す

決戦！関ヶ原軍団対戦表

天下統一

決勝：美濃・関ヶ原

- 準決勝：越後・川中島
  - 出羽・摺上原
  - 越前・姉川
- 準決勝：安芸・厳島
  - 肥後・今山
  - 山城・山崎

戦場	投稿者	軍団名	大名	国色
出羽・摺上原	新潟県 椛沢昌広クン	秀吉ブレーン軍団	羽柴秀吉	赤 2
出羽・摺上原	北海道 海老名裕司クン	東北名将選抜軍団	伊達政宗	緑 3
越前・姉川	徳島県 高橋以竹クン	悲運の名将軍団	本願寺光佐	藤色 22
越前・姉川	新潟県 梅田直道クン	マイナーズ軍団	十河存保	灰色 23
肥後・今山	東京都 佐藤志高クン	ここらで目立つぜ!軍団	志賀親守	紫 44
肥後・今山	三重県 井上景介クン	龍造寺四天王+1軍団	鍋島直茂	黄土色 45
山城・山崎	岩手県 川村孝康クン	毛利水軍+2軍団	毛利輝元	黄色 31
山城・山崎	愛媛県 田中博樹クン	伊忍道発売記念軍団	百地丹波	青緑 28

今月のおはがき〜オレにもいわせろ〜

■歴史オタクへの挑戦！ 戦国編

歴史ファンの方へのクイズのプレゼントです。

① 浅井家三家老の名前は？
② 三好三人衆の名前は？
③ 御館の乱、戦ったのは誰？
④ 近江六角氏の元の名字は？
⑤ 毛利元就に息子は何人？
⑥ 柴田勝家の長男の名前は？
⑦ つぎの5人を死んだ順に並べよ。（武田信玄、武田信繁、武田勝頼、内藤昌豊、高坂昌信）

（秋田県・長宗我部元親クン）

☆こういう試みはウレシイぞ！ でもこのクイズ、オタクじゃないと解けないなあ。

■1月号の伊東クンに反論

魯粛は、はやくから天下二分の計を孫権に進言するなど、一流の戦略思考を持っており、周瑜の後任を任されるほどの、国家の柱石たる器であった。

知力と一口でいっても、多種多様であり、人によって見方も違う。それらを知力という一数値で表すこと自体に無理がある。武力についても同様だ。

人物の能力を正確に論じようとするなら、政略・内政・作戦・采配・武勇・交渉というように細分化しない限り難しいだろう。

（長野県・西澤寛クン）

東京都・稲泉知クン。いつもながら安定していて、まさに大御所という感じだね

兵庫県・つむじ風夜夢クン。カッコイイ！ しかし、関羽は人気が高いなあ

岩手県・利之木阿達クン。これは扈三娘かな？ 水滸伝特集のときにも送ってね

☆伊東クンの魯粛・闞沢の知力論に対して、反論のハガキが10通あまり届いた。確かに西澤クンのいうとおり、知力＝謀略能力と考えるのは、一面的すぎるというもの。魯粛は戦略・内政に優れていた武将だからね。担当もすこし反省。今後も反論は大歓迎だ。

オレにも読ませろ！ オレにもいわせろで出てきた難しいと思われる漢字の読み方を順に書いていくぞ。御館（おたて）、近江（おうみ）、柴田勝家（しばた・かついえ）、毛利元就（もうり・もとなり）、武田勝頼（たけだ・かつより）、内藤昌豊（ないとう・まさとよ）、高坂昌信（こうさか・まさのぶ）、魯粛（ろしゅく）

合戦其ノ一 摺上原の戦い

秀吉ブレーン軍団(合計戦闘力390) VS. 東北名将選抜軍団(合計戦闘力390)

初戦からいきなり大会屈指の好カード、秀吉ＶＳ.政宗の因縁の対決だ。史実では秀吉のまえに屈した政宗だが、今回は？

先鋒戦は東北一の勇将、伊達成実の圧勝。次鋒戦は同兵力同士の戦い。戦闘力の勝る黒田官兵衛有利と思われたが、意外にも勝負はもつれにもつれ、互角の戦い。善戦の最上義光は敗れはしたものの、敵兵力を２まで減らした。これは、東北軍にとって大きく、結果として勝敗をわけた。

勢いに乗る東北軍は中堅戦こそ竹中半兵衛に大差をつけられたものの、副将戦では片倉景綱、大将戦では伊達政宗が、それぞれ貫禄をみせ、危なげなく勝利。政宗は見事に史実の雪辱を果たしたのだった。

秀吉ブレーン軍団		スコア	東北名将選抜軍団	
浅野長政(あさのながまさ) 戦闘力64 兵力40	先鋒	× — 41	伊達成実(だてしげざね) 戦闘力85 兵力60	
黒田官兵衛(くろだかんべえ) 戦闘力85 兵力65	次鋒	2 — 0	最上義光(もがみよしあき) 戦闘力80 兵力65	
竹中半兵衛(たけなかはんべえ) 戦闘力94 兵力80	中堅	68 — 0	伊達実元(だてさねもと) 戦闘力65 兵力40	
羽柴秀長(はしばひでなが) 戦闘力73 兵力55	副将	0 — 21	片倉景綱(かたくらかげつな) 戦闘力76 兵力65	
羽柴秀吉(はしばひでよし) 戦闘力74 兵力60	大将	0 — 29	伊達政宗(だてまさむね) 戦闘力84 兵力70	

↑史実では伊達政宗と芦名義広が奥州の覇権を賭けて激突した摺上原。伊達軍は当初、風下で苦戦していたが、風向きが急に逆になり、風に乗って芦名軍を撃破。芦名氏は滅亡し、政宗は奥州の覇者に

結果

91－70で
東北名将選抜軍団
・戦闘力のアップ、武将の補充はなし

合戦其ノ二 姉川の戦い

悲運の名将軍団(合計戦闘力389) VS. マイナーズ軍団(合計戦闘力390)

姉川といえば、史実では浅井軍一の猛将、磯野員昌が織田軍を敗北寸前まで苦しめたことで有名だが、今回はどうか？

先鋒戦は、予想通り山中鹿之助の圧勝。非運の名将軍が大幅リードを奪う。しかし、次鋒戦では、貫禄を見せて立花宗茂が勝利。中堅戦も島左近が順当勝ちし、マイナーズが逆転。そして、ほぼ互角の勝負かと思われた副将戦。非運の名将軍としては差をつめたいところだが、ここでも史実と同じく磯野員昌が終始優位に戦い、12－０と意外にも差がついた。これでほぼ勝敗が決し、大将戦も十河存保が圧勝。

マイナーズの強さが際だった一戦だった。

悲運の名将軍団		スコア	マイナーズ軍団
山中鹿之助(やまなかしかのすけ) 戦力83 兵力60	先鋒	44 — 0	熊谷信直(くまがいのぶなお) 戦力68 兵力30
佐久間盛政(さくまもりまさ) 戦力79 兵力60	次鋒	× — 10	立花宗茂(たちばなむねしげ) 戦力83 兵力60
徳川信康(とくがわのぶやす) 戦力78 兵力60	中堅	× — 21	島左近(しまさこん) 戦力80 兵力70
武田勝頼(たけだかつより) 戦力87 兵力60	副将	0 — 12	磯野員昌(いそのかずまさ) 戦力80 兵力70
本願寺光佐(ほんがんじこうさ) 戦力62 兵力60	大将	0 — 34	十河存保(そごうながやす) 戦力79 兵力70

↑史実では織田・徳川連合軍と浅井・朝倉連合軍が戦った姉川。浅井軍の必死の突撃のまえに織田軍は壊滅寸前まで追いこまれるが、朝倉軍に勝ち色を見せた徳川軍の加勢によって辛くも織田軍の勝利

結果

77－44で
マイナーズ軍団
・磯野員昌の戦闘力が81にアップ

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！ 今月掲載の人のポイントを紹介。まず、ポイントレースのトップを走る稲泉知が4ポイント。追う2番手の林童も3ポイントに到達。例によって、書籍にするかゲームまでがんばるのか教えてほしい。そして、魏王の魂、越後の鬼人、2枚採用の司和彦が2ポイント。長宗我部元親、西澤寛、つむじ風夜夢、利之木阿達、諸葛菜天空は1ポイントとなっている。今回はポイントアップ組が多く、ポイントレースもだんだん白熱してきたぞ。3ポイントで歴史の散歩道おススメの書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

↑熊本県・司和彦クン。う、ウマイ！ 孔明の少年時代にこんなシーンがあったかもね

↑同じく司和彦クン。いい雰囲気。キャラに存在感があり、ストーリーが浮かんでくるね

↑広島県・林童クン。色使いがマル。やはり戦国イラストにも女性キャラは必要!?

↑静岡県・魏王の魂クン。復活！ 稲泉クンとの対決はますます激化の一途へ？

↑大阪府・三好正晃改メ越後の鬼人クン。送ってくれるたびにじょうずになっているね

↑埼玉県・諸葛菜天空クン。なんかカワイイ！ 馬良というのもポイントが高いぞ

一方、イラストは過去最高の9枚。毎月毎月増えていってるわけだが、最近はみんなのパワーがものすごくてこれでも泣く泣く掲載を見合わせた作品もあるほど。そのうち、在庫一斉処分として、ど〜んとイラスト大特集をしなければならないなあ。

２枚採用の新鋭、司クンは秀麗かつ存在感のあるキャラクタが魅力。このままアニメにしたいくらいだ。今後の活躍に期待！

ちなみに、みんなは誰の絵がお気に入りなのだろうか？ 今度、ＣＧコンテストみたいに人気投票でもしてみたい気もするな。

まだまだつづく決戦！ 関ヶ原→

新コーナー タイトル未定

三国志IIの早解き　ぼくは三国志IIのシナリオ3、劉備で204年9月に統一しました。これはすごいと思うなら伊忍道をまだまだ未熟だと思うならテレカをください（Mファンの3月号でもいいです）。つぎはシナリオ1、劉備で5年間で統一をめざそうと思います。（兵庫県／んげ・15歳）☆三国志IIにくわしいファジー鈴木と協議した結果、「まだまだ」どころか「フファンだ」という結論に達しました。「やるなら、○グ○ンの記録を抜いてみろ」そういうわけで編集部からテレカをあげるかわりにキミからテレカをもらうことにしました。至急送ってください。あ、COCOのテレカがいいとファジー鈴木がいってます。聞こえましたね、よろしくお願いします。

合戦其ノ三 今山の戦い

ここらで目立つぜ！軍団（合計戦闘力384）VS. 龍造寺四天王＋１軍団（合計戦闘力388）

九州勢同士の戦い。史実でも両軍は戦い、鍋島直茂の夜襲で龍造寺軍が辛勝している。ここらで〜軍団は史実では大友軍だ。

予想通り、先鋒戦はエース立花道雪の圧勝。幸先よくスタートした大友軍だが、次鋒戦で高橋紹雲が、中堅戦では大友宗鱗が、それぞれ予想外の大差で敗退し、形勢は一気に逆転。このまま龍造寺軍の圧勝かと思われたが、副将戦では一万田鑑実が江里口信常を破る殊勲の星を挙げて、大友軍が盛り返し、勝負は大将戦に賭かった。だが、地力に優る鍋島直茂が志賀親守を寄せつけず圧倒。

史実と同様、ここでも鍋島直茂の活躍によって、龍造寺軍の勝利となった。

ここらで目立つぜ！軍団		結果		龍造寺四天王＋１軍団	
立花道雪（たちばなどうせつ）	戦闘力85 兵力90	先鋒	78 — 0	円城寺信胤（えんじょうじのぶたね）	戦闘力70 兵力30
高橋紹雲（たかはしじょううん）	戦闘力80 兵力60	次鋒	0 — 35	成松信勝（なりまつのぶかつ）	戦闘力78 兵力80
大友宗鱗（おおともそうりん）	戦闘力76 兵力60	中堅	0 — 26	百武賢兼（ひゃくたけともかね）	戦闘力78 兵力70
一万田鑑実（いちまだあきざね）	戦闘力79 兵力60	副将	19 — ×	江里口信常（えりぐちのぶつね）	戦闘力80 兵力50
志賀親守（しがちかもり）	戦闘力64 兵力30	大将	0 — 59	鍋島直茂（なべしまなおしげ）	戦闘力82 兵力70

↑史実でも今山で両軍は戦っている。まだ小豪族にすぎなかった龍造寺隆信が大友に囲まれ、滅亡の危機に陥ったとき、鍋島直茂の決死の夜襲によって包囲網を脱し、のちの隆信の快進撃につながった

結果

120—97で
龍造寺四天王＋１軍団
・成松信勝の戦闘力が79にアップ
・江里口信常のかわりに立花道雪を補充

合戦其ノ四 山崎の戦い

毛利水軍＋２軍団（合計戦闘力386）VS. 伊忍道発売記念軍団（合計戦闘力390）

両軍ともにバランスがよく、おもしろいカードだ。今大会の台風の目、伊忍道軍の戦いぶりやいかに？

苦戦が予想されていたとはいえ、先鋒長宗我部元親が予想以上の大差で敗れたのが、毛利軍にとっての誤算。次鋒小早川隆景もいいところなく敗れ、序盤から大幅にリードを奪われ、毛利軍は非常に苦しい展開。それでも中堅赤井直正、副将吉川元春がそれぞれ相手を討ち取る奮闘ぶりを見せて差を縮め、大将戦に望みをつないだが、伊忍道軍・百地丹波は毛利輝元を寄せつけず快勝。

２人が討ち取られたものの、忍者トリオの活躍で伊忍道軍の会心の勝利となった。

毛利水軍＋２軍団		結果		伊忍道発売記念軍団	
長宗我部元親（ちょうそかべもとちか）	戦闘力81 兵力60	先鋒	× — 34	服部半蔵（はっとりはんぞう）	戦闘力81 兵力80
小早川隆景（こばやかわたかかげ）	戦闘力72 兵力50	次鋒	0 — 40	風魔小太郎（ふうまこたろう）	戦闘力84 兵力70
赤井直正（あかいなおまさ）	戦闘力79 兵力50	中堅	21 — ×	伊東一刀斎（いとういっとうさい）	戦闘力76 兵力40
吉川元春（きっかわもとはる）	戦闘力85 兵力80	副将	68 — ×	蜂須賀小六（はちすかころく）	戦闘力70 兵力30
毛利輝元（もうりてるもと）	戦闘力69 兵力60	大将	0 — 43	百地丹波（ももちたんば）	戦闘力79 兵力80

↑史実では秀吉と光秀が天下を賭けて争った山崎・天王山。本能寺の変の急を聞いた秀吉は、すばやく中国大返しを敢行、光秀に態勢を整えるひまを与えずに見事撃破し、天下人への一歩を踏み出した

結果

117—89で
伊忍道発売記念軍団
・伊東一刀斎、蜂須賀小六のかわりに吉川元春、赤井直正を補充

天下を賭けて激突する４大名！

１回戦が終了し、天下を狙う大名も４人に減った。天下統一の最右翼は、２人を補充し戦力を格段にアップさせた伊忍道軍。対する龍造寺軍も１人補充、１人戦闘力アップと負けずに戦力増強。準決勝の厳島決戦では勝利の女神はどちらにほほえむ？

川中島で対決する、東北軍とマイナーズ軍もこのままでは若干苦しいが、準決勝の結果によっては、天下取りも十分可能だ。果たして、天下は誰の手に？

緊迫の次号を待て！

ま　と　め

武将トーナメントを開催していつも思うことなのだけど、ゲーム中に存在する武将数が決まっているため、どうしても大会に参加できるチーム数が限られてしまう。これがとても残念でならない。もし仮に、同じ武将が何人でも存在することができたとしたら、応募してきてくれたすべてのチームを戦わせることができるのになあ。誰かいいアイディアない？

さて、かねてからのウワサどおり、三国志IIIが発売されることとなった（といっても98版だけど）。担当のファジー鈴木も、首をキリンにして待ち望んでいたので、発売されたら真っ先にプレイするつもり。MSXにもぜひ移植してもらいたいなあ。そうすれば、三国志IIIでイベントができるしね！

そこで、MSX版を発売してもらうために三国志のキャラコンをやるぞ。ハガキにキミの好きな武将とその理由を書いて、歴史の散歩道「ワタシのお気に入り」係まで応募してちょうだい。ささやかなプレゼントも用意しておくぞ。

なお、日本の戦国時代および水滸伝など、他の時代の人物についても同時に投票を受けつける。これを機会に自分の好きな武将を思いっきりPRするのもいいぞ！

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 8時間耐久マルチプレイ大会

今回はカンカンガクガク、システムについてみんなからの意見を検討しちゃおう

システムについて物申す！

ソ連邦解体などに象徴されるように激動の現代において、Mファンにも新しい波が押し寄せた。それがこの、前代未聞の新企画として半分ギャンブルで送り出した「読者対抗マルチプレイ」。

ウケるかどうかまったくわからず、不安にさいなまれる日々を送っていたのだが、「おもしろい企画だ」という励ましのお便りをいただき、担当のファジー鈴木も、まずはホッと胸をなでおろしている。

じつのところ、この原稿を書いている時点では、まだ大会は行われていないのだが、ぜひとも成功裏に終わってほしいと願っている。

さて、1月号で読者対抗マルチプレイのプレイシステムについて、読者のみなさんからアイデアを大募集したところ、さまざまな意見が寄せられた。なかなか貴重な意見もあって、こちらとしても大変参考になった。ハガキを送ってくれたみなさん、本当にどうもありがとう。

そんななかで最も多かったのが、なんとかして全国的に参加できるようにしてほしい、との意見。確かに、全国誌である以上、そうするのが本当なのであって、担当としても頭が痛いところだ。

なかには、いっそのこと、他誌のように読者参加イベント用にオリジナルのゲームシステムを作ってしまってはどうかという意見もあった。これは一興ではあるが、実現しようとしてもそうかんたんにはいかないお家の事情があるのだ。

それでは、具体的に読者から寄せられたさまざまな意見のなかから、おもなものをいくつかとりあげて、ここに紹介していこう。

ルールおよびシステム改案　福島県・黒田宇クン

タッグの組み方についてだが、くじとかそんなものでもいいと思うが、実力の均衡が心配される。

行動可能エリアを決めることには反対。8時間もあれば、ゆうに全国統一できるので、プレイ時間をかえって縮めてしまう結果になるのではないか。それに、大名の差だって激しい。やはり全国的にプレイしたほうがいい。

コマンド入力の制限時間は、1国につき1分間というのは賛成だ。ただ、戦争をしたときは例外というのもつけ加えなければならないだろう。そして、直轄地と本国との差をもたせるために、直轄地については、制限時間を30秒とするのもいいだろう。

参加者の地区限定というのは仕方がないが、遠方の人が参加したいというのを滅却することはないと思う。

手紙による誌上プレイ案　宮城県・渡辺純一クン

やはり、地区によって参加者が限定されてしまうのはよくない。全国の読者が参加できるようなシステムにするべきだ。

直接会場に集まって、リアルタイムにプレイするというのをやめて、他誌でやっている誌上ゲームのように、手紙を使ってプレイすればいいのではないか。

たとえば、プレイシートみたいな応募用紙を誌面に付属させ、参加者はそれに戦略およびとるべき行動を記入して編集部に送り、そのシートを元にして、編集部がかわりにプレイして、結果を誌面に載せて発表するというのはどうだろうか。

そのために、多少ゲームのシステムを変更してもかまわない。

そうすれば、全国どこでも、何人でも大会に参加できていいと思うのだが。

ほかにもこんな意見があったぞ

■2人タッグでのプレイというのはおもしろくない。やはり、戦略は自分1人の力で、そして自由に決めたい！

（京都府・細川正彦クン）

☆う〜む、難しい問題。でも、なるべく多くの人が参加してほしいし、人数が多いほうが楽しいと思うけどなあ。

■今回は選択できる大名が、関東・中部・近畿なので、島津ファンの私は残念。次回は、九州・四国・中国など西国の大名でプレイしてみては？

（東京都・増田隆クン）

☆実際、担当も舞台を東にするか西にするかで迷ったんだけど。

■なにも変に地域を限定しないで全国を舞台にしてプレイすればいい。もちろん、全国統一した人が勝者！

（埼玉県・近藤英雄クン）

☆本当はそれがいちばんいいんだけど、なにせ時間が限られているからなあ。

■会場までの交通費が自己負担というのはいただけない。どうせなら編集部からの招待ということにして、参加者には会場までの交通費を出してほしい。そうすれば、全国から気がねなく参加できる！

（長崎県・山岡宏二クン）

☆それはそうなんだけど、こちらにも予算というものがあるし……。そういうことは編集長にお願いして！

■プレイ時間が8時間というのは短いのではないか。どこかに泊りがけで、決着がつくまで何日でも勝負したらよいのでは。

（北海道・木村幸男クン）

☆確かに、実現すれば楽しいとは思うけど、宿泊場所・参加者のスケジュール調整など、難しい問題がいっぱい。そして、なによりも予算が……。

■次回は信長ではなく、ぜひ三国志IIでやってもらいたい。そうすれば、全国の三国志ファンも喜ぶはず。

（神奈川県・成田裕クン）

☆いまだに、三国志IIは根強い人気を誇るんだよなあ。三国志IIIが移植されればぜひやってみたいんだけど。

■今回は、日程が悪い。受験生や今年成人する人は参加できないじゃないか！

（埼玉県・田代豊クン）

☆まさにごもっとも。この点についてはゴメンナサイと平謝り。

と、まあ、いろんな意見をどうもありがとう。みんなの声は、今後に生かしていきたいと思う。

さて、いよいよ来月から大会の模様をお伝えできるだろう。SLGファンもそうでない人も、目が離せないぞ！

第2回大会にむけての展望は？

多くの問題をかかえながらも、見切り発車となった感のなくもない、「第1回・8時間耐久マルチプレイ大会」。

第2回を開催するとしたら会場はどこにするか、競技ルールで変更したほうがよい点、などについて読者のみなさんに意見を求めたい。読者対抗マルチプレイ「第2回大会はこうしよう」係まで、どんどんハガキを送ってほしい。

なお、今回紹介した意見のように、誌上イベントゲーム化すればいいというような、企画システム自体に対するアイディアなんかも募集しているので、みなさんの忌憚（きたん）のないご意見をお聞かせください。

新コーナー タイトル未定

あ、こんなところに　地元の某テレビ局（日テレ系）の『どれ見ファインダー（18時55分〜19時）』という番組のオープニング曲はT&Eソフト（やい、またMSXにもゲームをピー！　88年11月号の付録『ALL ABOUT MSX 2＋』のなかで「MSXのパイオニアを自負する」なんていピーピーて！　ピーミもソピーもフピーピーもしかり!!　※一部の不適切な発言は割愛させていただきます）の『ディーヴァ・アスラの血流』というシミュレーションゲームのオープニングテーマ曲である。うそだと思うなら仙台CCに聞いてみてください。（宮城県／ASH・？歳）☆仙台CCってうちの会社の分室（クリエイティブ・センターという）のことかなー？

つぎは再び登場、ピンクソックス桃色図鑑→

歌で詠む会

今月のお題は「と」でした。●とりさんが　自転車においた　Mファンを　フンだらけにし　見るにも見えず（大阪府／辻村基典・16歳）●飛んできた　ハンマー横から　ねらいうち　イダダーイダダと　山本リンダ（愛知県／加藤昌也・14歳）●しょうがない　金がなくなりゃ　ハイそれまでよ　©植木等（新潟県／ZATO・?歳）●ともだちの　うちではイノシシ　出てくるわ　タヌキも出るわで　大騒ぎです（島根県／SAMI・14歳）☆というわけで、今月はちょっと変な歌を選んでみたぞ。5月号は「し」ではじまる和歌を詠んできてくれ。イラスト・WORKS

桃色図鑑 ピンクソックス6・7 濡れたガンキャノン フォトストーリー

みんなの熱い要望に応えてピンクソックスギャルズ再登場だ！

91年の11月号で特集したピンクソックスギャルズの人気は非常に高く「もう1度、3人に会いたい」という怖いまでに熱い要望が編集部によせられた。そこで、最近のピンクソックスギャルズの近況を中心に彼女たちに再登場願ったしだいである。ところが！　「て、て〜へんなんスよー。まなみちゃんがて〜へんなんスよー」涙ながらに訴える自称ピンクソックス・ウォッチャーのKATANAはこう続ける。「ま、まなみちゃんが、すんげ〜スケベそうなやつらにさらわれちゃったんスよー」いったい、まなみの身になにが起こったのだろうか？

下の写真群はピンクソックス6の「まなみの恋の平均台」とピンクソックス7の「濡れたガンキャノン」で現在進行中の話なのであるが、これがけっこうややこしい。へたなミステリー映画顔負けの内容なのだ。ずーっとピンクソックスを買っている人は近日発売予定のピンクソックス8を買うまえに頭のなかを整理してみるのにいいだろう。ピンクソックスを買ったことのない人は今までの内容をよ〜く頭にたたきこんでからピンクソックス8を遊んでみると、すごくいいかもしれない。というわけで、フォトストーリーのはじまり、はじまり。

まなみが行方不明!?

まなみは新名所「ドクター・ガーゴイル」で体感サバイバルゲームをプレイしに来ていた。場内に入るとSF映画に出てくるようなコスチュームを身にまとい、引き金をしぼる。「バシュ、バシュ」とレーザー光が闇を引き裂いていく。「かっこいい〜」というはしゃいだ声のかわりにまなみの口から出たのは悲鳴だった。さっき親切そうに飲み物をサービスをしてくれた女が突然撃ってきたのだ。着ているものがどんどんはがされていく。ついにパンティ1枚となったまなみにその女は木馬にまたがれと命令する。身ぐるみはがされてはいうことを聞く以外仕方がない。まなみは羞恥（しゅうち）と快楽のなかで気を失った。

恥ずかしいはずなのに気持ちよくなっちゃう♡

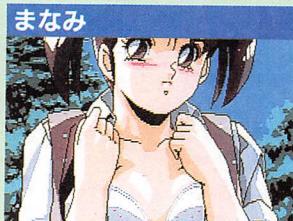
ゆかとあやめ

まなみが失踪してから3日がたったある日のこと、ゆかのクラスにあづさという転校生がやって来た。なんとその子はまなみにそっくりなのだ。びっくりして大騒ぎしているゆかに「あなたの友達にあたしにそっくりの人がいるのね」などとあづさはそっけない。そこで、事務室で正体をさぐろうとするのだが、そこにあづさの姿が……。謎が謎を呼び、2人目の転校生ウルフがバイクで乗りつけてきた。「番を張っているやつを呼べ」とずいぶんアナクロで乱暴な転校生だったが、ゆかは生徒会長のあやめと協力して更生させたのだった。ウルフから意外な真実が語られはじめたとき、そこに3人目の転校生が……。

女の子2人で協力して対決するっていったらこれっきゃない！

ピンクソックスギャルズ＋1プラスワン

まなみは行方不明なうえ、敵の正体がわからずと、苦戦を強いられるピンクソックギャルズに強力な助っ人あやめが加わった。

まなみ

今回の騒動の中心、3日間行方不明になっている。いつも活発な女の子だが、今回は好奇心が裏目になり事件に巻きこまれる

ゆか

ピンクソックギャルズイチ大ボケの彼女は緊迫した状況に耐えられない。ウルフとの対決ではその大ボケが役に立つのだが

あやめ

ゆかの学校の生徒会長で「超あたまいい」女の子。ところが、眼鏡をはずすとレズビアンの性格が表に出てきてしまうのだ

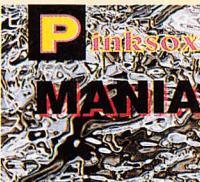
さやか

バイク大好きの元気少女。今回は出番がすくなかったのだが、ピンクソックス8ではアクションシーンが盛りだくさんだとか

ソフトがあたるマニアッククイズ

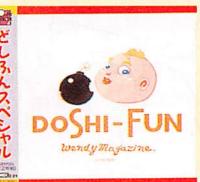
今回ウェンディマガジンさんからいただいたプレゼントは右の3本のソフトを各2本ずつ、太っ腹なのだ。これらのソフトは91年末に発売されたもので、ピンクソックスファンよだれものの3本だ。それではいつものようにクイズだ。ピンクソックスギャルズの3人(まなみ、さやか、ゆかの順)の血液型と星座の組み合わせをつぎの3つのなかから選んで、ゲーム十字軍「ソフトがあたるマニアッククイズ」係まで送ってほしい。正解者のなかから抽選で右のソフトをプレゼントする。どのソフトがほしいのかソフト名も忘れずに書いてくれ。なお、当選者の発表は発送をもって変えさせてもらうぞ。

①B型・水瓶座、A型・天秤座、AB型・魚座
②A型・射手座、O型・獅子座、B型・牡猿座
③A型・双子座、B型・牡羊座、C型・乙女座

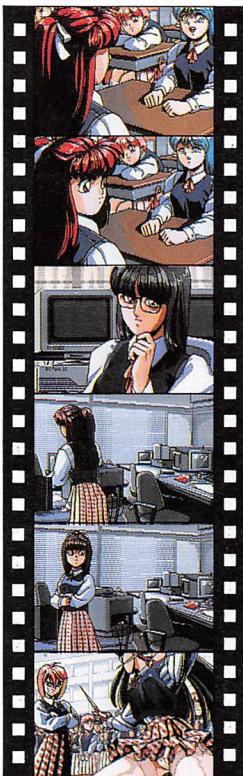
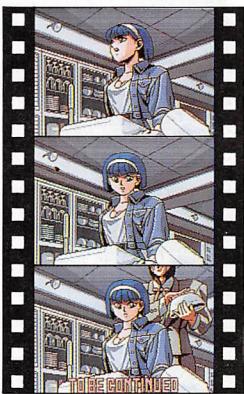
ピンクソックスマニア

ピンクソックスのもっとも過激なグラフィックばかりを集めたCG集。3600円

ピンクソックスプレゼンツ

以前好評だった恋のトライアスロンを中心にゲームが3本入っている。3600円

どしふんスペシャル

好き嫌いがはっきりわかれる話題のコーナー、どしどしふんどしの集大成。3600円

と転校生の女の戦い!

さやかに忍びよる影

さて、ゆかの学校で世紀の女の対決が行われているころさやかはまなみの家へ来ていた。あれほど仲のよかったまなみがもう3日も連絡がないので心配になったのだ。まなみの家はカギがかかっていなかった「ごめんくださ〜い、まなみー、勝手にあがっちゃうよ」ぶつぶついいながら、キッチンまでやって来た。家のなかは誰もいない。あたりを見回して、なにか不審なものはないかさがす。あっ、さっきまなみの家に電話をかけたときは呼び出し音がなっていたはずなのに受話器があがっている、ということは誰かいるのだ! しかし、ときすでに遅くさやかの背後には男が不敵に笑いながら立っていたのだった。

え〜っと、オマケです……

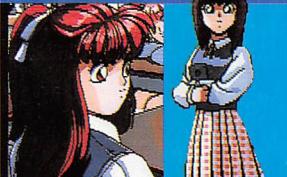
ピンクソックスにはピンクソックスギャルズ以外にもかわいい女の子が出てくるコーナーがある。なかでも、最近注目なのが『世界名作劇場』だ。その名のとおり世界の童話や寓話を元にしてちょっとエッチにアレンジしちゃおう、というもの。ピンクソックス7では写真のようにプリプリな赤ずきんちゃんのお話だ。

服を着ていればふつうの赤ずきんなの♡

まるで、野球拳をやっているみたい。ああ、しあわせ

ガーゴイルグループ

まなみの失踪に深く関わっていると思われるガーゴイルグループ。不敵な笑みを浮かべる会長以下、3人の工作員はなにをたくらんでいるのか!

あづさ

行方不明になっているまなみにそっくりな女の子。ゆかの学校に転校してきたのだが、行動がいかにも怪しい

ウルフ

バイクに乗って登場した派手好きな転校生。しかし、メイクを落とすとこれがなかなかかわいい女の子なのだ

202号

今のところ正体不明の転校生。3人の転校生全員がガーゴイルグループの工作員というのだ。いったいこれは……

会長

ガーゴイルグループの頂点に立つ謎の中年紳士。不敵な笑みを浮かべているその表情からはなにも読み取ることはできない

S.

大投稿募集

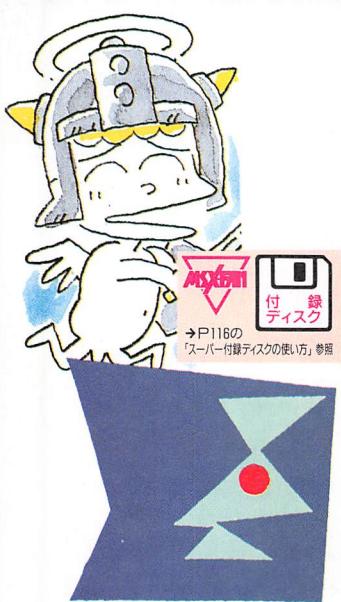
①トビライデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここに。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたいキミは「Q」係まで。答えを知っているキミは「A」係まで。④マップコレクション→マップ情報はこちらに。⑤オレにもいわせろ!→武将データの不満はこちらまで、イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしくね。⑦イラスト→上記以外のイラストはこちらまで。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月はマルチプレイの報告だい

MSX·FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

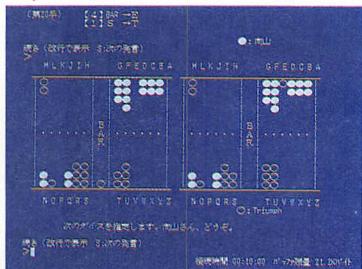
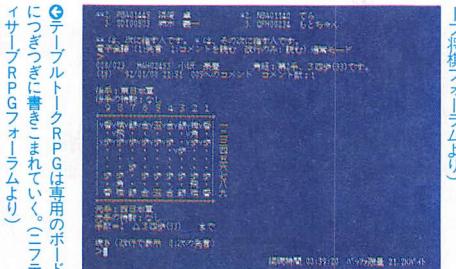
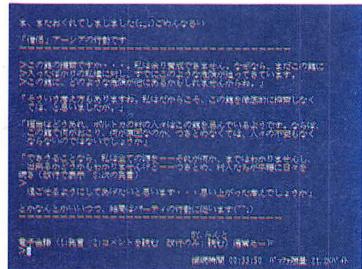
パソ通天国

ネットでゲームザンマイ!

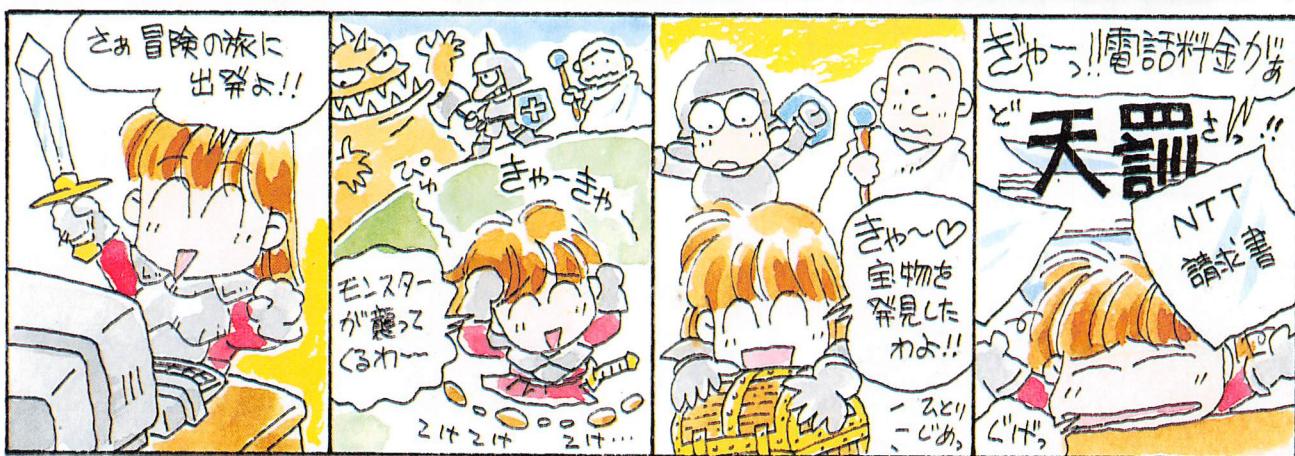
いつも1人でゲームをしていて、もっと大勢の人とプレイしたいな〜、と思ったらパソ通を使ったネットワークゲームにチャレンジしてみるといいかもしれない。

ネットワークゲームでいちばんポピュラーなのはメールやボードを使ったテーブルトークRPGだろうか。プレイヤーはゲームの世界を旅し、モンスターなどと戦って経験を積み重ね、ある目的を達成する、このあたりはコンピュータRPGとなんら変わることはない。両者の違いはプレイヤーの行動に反応するのがコンピュータか、人間か、ということだろう。たとえば、プレイヤーが旅に出るまえに装備をととのえるため、武器屋に入ったとする。コンピュータRPGなら、ここで武器屋の主人のグラフィックやメッセージが出て、売っている武器の一覧が表示されるところだろう。テーブルトークRPGの場合はグラフィックのかわりにこんなメールが返ってくる。「主人公が重い樫のドアを開けるとそこには片目に眼帯をした男がじっとこちらを見ていた。男は残った目で主人公を品定めするかのようにジロリと一瞥すると『いらっしゃい。武器がご入り用かね。ナイフなら10ゴールド、こんぼうは20ゴールド、短剣は50ゴールドだよ』と早口にまくしたてた」。このメールを受け取ったプレイヤーは一定期間のうちにこの続きの行動を書いたメールを送るのだ。こうして、ゲームマスターとプレイヤーの間でいくつものメールがやりとりされてゲームが進行していく。

RPGのほかにもシミュレーションゲームをはじめとして、トランプ、麻雀、将棋、バックギャモンなどなど、ありとあらゆるゲームがメールやボードを使って行われている。

テーブルトークRPGは専用のボードにつぎつぎに書きこまれていく。（ニフティサーブRPGフォーラムより）

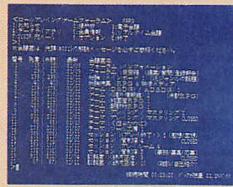
ボードで将棋をやっているところもある。写真は開局早々の画面。（ニフティサーブ将棋フォーラムより）

バックギャモンなどは、一手一手をボードに書きこんでいるのだ。（ニフティサーブゲームフォーラム（一般）より）

「天罰」という字がちがってますよ、しまづさん

◉ちょっとパソQ パソ通をはじめてから「話し中が多い」といわれます。なにか、いい方法はありませんか？（東京都／久保勝・25歳）☆①キャッチホンを入れる。毎月300円の使用料を追加するだけなのだが、通信切断などのトラブルの元となる。②ISDNで回線を増やす。同時に2台、同時でなければ8台まで機器がつなげる。これはデジタル通信などが使える新しい電話回線、最高で64000bpsという超高速で↗

ネットワークゲーム特集

ネットワークゲームが盛んな6つのネットを紹介しよう。ゲームはたくさんの人とプレイするほうが楽しい、となれば大手の商用ネット(ニフティサーブやJ&P HOTLINE)で1度はプレイしてみたい。そうはいってもお金がかかるし、という人は電話料金だけでネット使用料のかからないネット(C&C NETや東京BBS)がおすすめ。そして、有料のゲーム専用のネット(ゲームランドレフティやアスキーQ²ゲームセンター)は電話代に気をつけてプレイしようね。

★ニフティサーブ

ネットワークゲーム専用に多くのフォーラムを用意しているニフティサーブ。なかでもコンピュータゲームフォーラム、ロールプレイングゲームフォーラム、ゲームフォーラム(一般)などがおすすめ。大きなネットだけに遊び相手に困らないというのが最大の魅力だ。

こんなにたくさんのゲームがある!

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス5まで対応
ゲストID:なし
ゲストパスワード:——
ゲスト利用の制限:——
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
入会金:無料
アクセス料金:1分につき10円
所在地:全国144か所のアクセスポイント
問い合わせ先電話番号:03-5471-5806
回線数:全国144か所のアクセスポイント
運営時間:24時間
会員数:30万人
開局日:1987年4月15日
入会方法:メンバーパック、イントロパックを購入してオンラインサインアップ。クレジットカードが必要です。20歳以上の方(学生は不可)はNIFTYカードを作ることもできます。また、未成年者でもご両親のカードで入会できます(ファミリーアカウント)。

★J&P HOTLINE

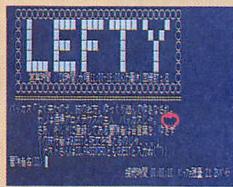
コンピュータ専門店J&Pを持つ上新電機が運営する有料ネット。ネットワークゲームも盛んに行われており、現在はクロスワードパズルが楽しめる。隔週水曜日に出題され、毎回正解者のなかから抽選で2名に特製キーホルダー、またはボールペンをプレゼント。

正解すると賞品があたるかもしれない

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS、NEC漢字
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス4/5まで対応
ゲストID:なし
ゲストパスワード:——
ゲスト利用の制限:——
オンラインサインアップ:なし

●プロフィール
入会金:3000円(スタータキット購入代金で充当)
アクセス料金:3分につき20円
所在地:全国89か所のアクセスポイント
問い合わせ先電話番号:06-632-2521
回線数:全国89か所のアクセスポイント
運営時間:5時～翌朝2時
会員数:3万5700人
開局日:1985年7月1日
入会方法:J&P各店でスタータキットを購入してください。

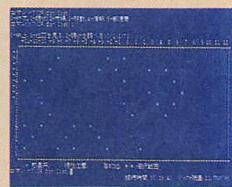
★ゲームランドレフティ

ゲーム専用ネットというだけあってRPGにSLG、オンラインゲームまである。これだけ充実してたら月額1000円の会費なんか安いくらい、という気もする。ゲーム専用とはいってもボードやメールといった機能もあるから会員同士のコミュニケーションも活発だ。

本当にRPGの世界に入りこんでしまったよう

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス4/5まで対応
ゲストID:GUEST
ゲストパスワード:GUEST
ゲスト利用の制限:接続は20分まで。
オンラインサインアップ:なし

●プロフィール
入会金:1000円
アクセス料金:月額1000円
所在地:東京都葛飾区
アクセス電話番号:03-3691-9476
回線数:8
運営時間:24時間
会員数:100人
開局日:1990年10月5日
問い合わせ先電話番号:03-3694-8393
入会方法:下記あて先へ申しこんでください。
〒124東京都葛飾区東立石1-3-6-701
アルシオン「ゲームランドレフティ」係

★アスキーQ²ゲームセンター

ダイヤルQ²サービスを利用したゲーム専用のネット。銀河を飛びまわって商売をし、隠された目的地をめざすマルチプレイヤーゲーム「Galactic Free Traders」と自分の派閥を与党最大派閥へ育てあげるのが目的の「永田町」の2つのゲームがある。

銀河のなかで迷子にならないようにしたい

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス4まで対応
ゲストID:なし
ゲストパスワード:——
ゲスト利用の制限:——
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
入会金:無料
アクセス料金:3分につき30円
所在地:東京都港区
アクセス電話番号:0990-348-361
回線数:——
運営時間:24時間
会員数:——
開局日:1991年8月1日
入会方法:NEWでアクセスして必要事項を書きこんでください。

★C&C NET

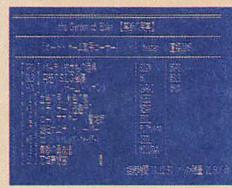
アーケードやスーパーファミコンでヒットを飛ばしているカプコンが運営するネット。ゲームメーカーだけにオンラインRPGのゲームボード、C&Cスタジアム、ナイトメーカーボードなど充実している。また、チャットを利用した対戦ゲームも盛んだ。

ハムレットゲーム(4目並べ)もできる

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス7まで対応
ゲストID:GUEST
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:接続は20分まで。メールやボードの一部、書きこみできません。
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
入会金:無料
アクセス料金:無料
所在地:大阪府大阪市
アクセス電話番号:06-946-3081
回線数:13
運営時間:24時間
会員数:1100人
開局日:1990年12月14日
問い合わせ先電話番号:06-946-2080
入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

★東京BBS

なにからなにまでそろった、商用ネット顔負けの草ネットがこの東京BBSだ。22という草ネットとは思えない回線数はいつも混んでいる。はんぱなリダイアルじゃ、34ゲームもプレイしているというD&D(テーブルトークRPG)やオンラインゲームで遊べない。

ゲームもさることながらボードが超おもしろい

●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1200/2400bps
通信方式:全二重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おこなう(XON)
シフト制御:おこなわない(SOFF)
MNP:クラス5まで対応
ゲストID:NEW
ゲストパスワード:なし
ゲスト利用の制限:接続は30分まで。ボードはタイトルのみ表示。
オンラインサインアップ:あり

●プロフィール
入会金:なし
アクセス料金:なし
所在地:東京都足立区
アクセス電話番号:03-3856-7575(LAPM対応)
03-3857-9575
回線数:22
運営時間:24時間
会員数:6015人
開局日:1989年4月1日
入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書きこんでください。

◉ちょっとパソQ やりとりできる。ただし、相手もISDNに加入していて機械(MSX用はない)をパソコンに取り付けなければならない。9600～19200bpsの高速であれば、TA(ターミナル・アダプタ)というISDNの信号をRS-232Cの信号に変換する機械を買えば可能だ。しかし、ISDNの契約金72800円とTAの代金150000円を合わせると2回線引いたときの契約金144000円よりも高くなってしまう。

INFORMATION PAGE

ゲーム専用ネット★c－DRIVE

ゲーム専用と銘を打って、リンクスが元旦に開局したネット、それが『c－DRIVE』だ。

このゲームは宇宙を縦横無尽に駆けまわるレースゲームだ。レースという以上いちばんはやくゴールにたどり着くことが目的。そのためにプレイヤーは自分のマシンにパーツを加えてパワーアップすることができる。もちろん、ただでパワーアップできるわけではない。パワーアップに見合ったぶんだけエナジーポイントが消費されることになる。強力なエンジンを載せるなら30ポイント、優秀なナビゲーション・アンドロイドは20ポイントというように元から持っているエナジーポイントから消費されていくのだ。こうして、ステージ1から3までのコースを1か月かけて走り、いちばんはやくゴールにたどり着いた人の優勝というわけ。優勝すると賞品がもらえるというのも魅力だ。さらに、1シリーズ(6か月間)でもっとも多くのポイントを獲得した人にはもっと豪華な賞品がもらえるというのだからぜひチャレンジしてほしい。

c-DRIVE用のIDとモデム、マニュアルがセットになったc-DRIVEキットは6000円

ステージごとに3コース用意されている。コースによっては障害物の多いところ(事故が起きやすい)、すくないところ(ふつうのコースにくらべて距離が長い)、外敵が出現するところ(トラブルが起きやすい)、と多種多様。どのコースをとるかも勝負のわかれめだ

ナビゲーション・アンドロイドには5種類の性格があり、それぞれエナジーポイントが違う。壊れたところの修理もナビの仕事なので「職人気質」型のポイントがいちばん高くなっている。編集部は「猪突猛進」型に賭けてみたのだが……

今月の目玉★リンクスのネットゲーム

さて、今度はリンクスのみで行われているネットワークゲームを見てみよう。

毎週火曜日21時にスタートするのはアクションレースゲーム『ミッドナイトラリー』だ。コース上のさまざまな障害物をよけてゴールするというもの。大勢参加するので、盛りあがること間違いなしの人気ゲーム。

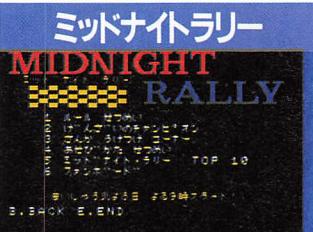
続いて、ラリー・シミュレーションゲームの『ZSRC(ゼロ・スペシャル・ラリー・コンペティション)』は会員誌チャンネルゼロのコースの情報を見てマシンのセッティングをし、データをメールで送るというもの。いちばんはやくゴールした優勝者に豪華賞品が送られる。

2月からはそれまでの『ウル虎クイズ』と『Chat推理ゲーム・ズバリそうでしょう』にかわって、新コーナー『OF争奪/じゃんけん大会』と『Chat BINGOチャンネル』がはじまるのだ。

じゃんけん大会はメールにグー、チョキ、パー、のいずれかを書いて送るというもの。毎週水曜日21時から23時の『チャンネルゼロ』のボードで1週間ごとに結果が発表されていき、優勝者にはOF(オリジナルフォーマット)がプレゼントされるのだ。

BINGOチャンネルはチャットでビンゴゲームを楽しんでしまおうというもの。隔週木曜日の19時から21時の間にチャンネルゼロのコーナーをのぞくとチャット上に文字が表示されていくのだ。それを手持ちのカードでチェックするというわけ。そうそう、ビンゴのカードはあらかじめ自分で自由に作り、メールしておくのを忘れずに。3人まではプレゼントを用意しているというからがんばらなくっちゃ。

このほかにも、以前に紹介した『アプローズ』をはじめとしたテーブルトークRPGのボードもプレイする人がどんどん増えているようでかなり盛り上がっているぞ。

ミッドナイトラリー

コナミと共同で開発したネットワークゲーム。コースではがけ崩れにワープゾーンとトラブルが待ち受けている。3週連続で優勝すればグランドチャンピオンの栄冠を手にすることも!

ZSRC

ZSRCとは、かいいんし「ZERO」とレント゛ウしたラリーシミュレーションケ゛ームて゛す。「ZERO」にまいかいけいさいされるコースマッフ゜をもとに、みなさんか゛つくられた マシンやト゛ライハ゛ーのテ゛ータを、THE LINKSヘンセイキョクにある COMPU=TERにINPUTし、レースをおこないます。 レースのケッカや とちゅうけいかは、このホ゛ート゛にけいさいされます。 レースのとちゅうで゛ さくせんへんこうすることも かのうで゛すので゛、レースのけいかには、たえす゛ちゅういしてくだ゛さい。 また、このケ゛ームは、ダ゛ウンロート゛するフ゜ログ゛ラムなど゛は ありません。 したか゛って、アクションてきなようそは まったくはいりません。 し゛ゅんすいな シミュレーションケ゛ームといえるて゛しょう。 しかし、ややこしいけいさんなど゛は いっさいひつようありません。 おきらくに さんかしてくだ゛さいねー。

OK! NEXT BACK INDEX END No.

ライバルたちの情報を毎週月曜21時からの『ZSRC・チャットでGO/』で収拾し、頭を使って、レース途中で作戦を変更していこう

LINKSについてのお問い合わせは　リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中京区烏丸通御池下ルリクルートビル8F　日本テレネット㈱リンクス会員課「リンクスMSX・FAN」係　☎0120-251-063(フリーダイヤル)

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月はネットワークゲームの特集、とくればフリーウェアのほうはゲーム特集に決まっている。というわけで、ツール1本にゲーム4本という構成ができあがったのだ。それぞれかんたんに解説していこう。

☆PMextは解凍ツール。☆爆弾探しゲームはオーソドックスながらも3段階の難易度で楽しめる。☆HANGMANは英単語の勉強ができる教育ソフト。☆もぐら叩きはその名の通りのもぐら叩きゲーム。☆激突／質並べはトランプゲーム。

今月の収録作品一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22(by Yoshihiko Mino)
●ゲーム	爆弾探しゲーム(byしろぴょん)
●ターボR専用ゲーム	HANGMAN(byひっとまん)
●ターボR専用ゲーム	もぐら叩きVer.1.0(byひっとまん)
●ゲーム	激突／　質並べ(by SATICO)

※爆弾探しゲームをのぞくすべてのフリーウェアはアスキーネットMSXから転載しました。爆弾探しゲームはニフティサーブからの転載です。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、MSX−DOSかMSX−DOS2のディスクを見つけてくれ。買ったときにDOSがついてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2ファイルが入っているので大丈夫。DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。字色の青い部分の赤文字が実際に打ちこむ文字になる。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わる場合があるので注意してほしい。

①MSX−DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A＞)が表示される状態にしたら、青地のコマンドを実行してコピーする。画面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を使って付録ディスクからコピーしよう。

```
☆MSX−DOSの場合
A>COPY   MSXDOS.SYS   B:⏎
A>COPY   COMMAND.COM   B:⏎
☆MSX−DOS2の場合
A>COPY   MSXDOS2. SYS   B:⏎
A>COPY   COMMAND2. COM   B:⏎
☆BASICでコピーする場合
(BASIC)
COPY" MSXDOS. SYS" TO" B:⏎
COPY" COMMAND. COM" TO" B:⏎
```

②付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディスクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行するのだ。間違えずに作業を終えると実験ディスクには7ファイルあることになる。

```
☆MSX−DOS、
MSX−DOS2どちらも
A>COPY   PMEXT222. COM   B:⏎
A>COPY   BSPPMA. COM   B:⏎
A>COPY   HANGMAN. PMA   B:⏎
A>COPY   MOGURA. PMA   B:⏎
A>COPY   7NARABE. LZH   B:⏎
```

③漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2＋以降の機種には内蔵されている)を持っている人は下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字BASICはないけど、漢字ROMを内蔵しているというややこしい機種もあるので注意してくれ。見分けるのはごくかんたんでBASICで「CALL KANJI」と入力してリターンキーを押してエラーが出るかどうかで判断できる。エラーが出たら漢字BASICはないというわけだ。日本語カートリッジを購入しよう。

```
☆MSX−DOS、
MSX−DOS2どちらも
A>BASIC⏎
CALL   KANJI⏎
CALL   SYSTEM⏎
```

④PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけで自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。漢字BASICのある人は③で漢字を表示できるようにしてあるので問題ないのだが、そのほかの人はクローバーのマークやスペードのマークが表示されるけど、ここは気にしないで「Y」を選んで解凍してしまおう。もちろん、すでにPMextを持っている人はこの作業をしなくてもいい。自分の持っているPMEXT2.COMをコピーしてこよう。

```
☆MSX−DOS、
MSX−DOS2どちらも
A>PMEXT222⏎
Extract(Y/N)Y
```

⑤爆弾探しゲームを自己解凍する

今回は爆弾探しゲームも自己解凍式になっているのだ。いい機会だからちょっと説明すると、PMシリーズにはPMarc(圧縮)やPMext(解凍)のほかにPMsfxというPMextを持っていなくても解凍できるファイルのゲームを作り出すツールがあるのだ。これはPMextを持っていない友達にプログラムなどをあげたいときにすごく便利なのだ。DOSのディスクにPMsfxで加工した、あげたいプログラムを入れておくだけなのだから。ただし、自己解凍の機能を持たせたぶんだけファイルサイズは大きくなってしまうけどね。

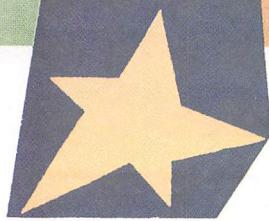
```
☆MSX−DOS、
MSX−DOS2どちらも
A>BSPPMA⏎
Extract(Y/N)Y
```

⑥全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある爆弾探しゲーム以外のすべてのゲームを解凍するのだ。残りはたった3ファイルなので1ファイルずつしてみよう。間違わずに入力してすべての解凍が終了するとディスクには25ファイルあるはずだ。A＞DIR⏎と入力すれば、ファイルの一覧が表示され、総ファイル数も表示されるので、このコマンドを使って確認してほしい。できなかったという人はもう一度最初からがんばってみよう。フォーマット作業から繰り返すのが意外と近道かもしれない。

```
☆MSX−DOS、
MSX−DOS2どちらも
A>PMEXT HANGMAN. PMA *.*⏎
A>PMEXT MOGURA. PMA *.*⏎
A>PMEXT 7NARABE. LZH *.*⏎
```

◉フリーウェアについて

多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。改造や譲渡などは作者の希望にそうように行う。フリーウェアを使う人には、フリーウェアを作った人にバグの報告や使ってみた感想などを伝えるという大事な使命がある。今月も使った人は感想をパソ天「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。誌面で紹介していくぞ。

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとんどのものが漢字で書かれているので、前ページの「③漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICのない機種では読むことができないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の「ドキュメントの郵送」という欄外をよく読んでほしい。

1 画面の表示幅を変える

ドックファイルを画面に表示するまえに文字の表示幅をドキュメントのサイズに合わせよう。ほとんどが半角にして80字の表示幅で書かれていることが多いのだ。

```
A>MODE 80⏎
```

2 爆弾探しゲームのドキュメントを画面に表示する

それでは画面に表示してみよう。ここでは例として爆弾探しゲームのドキュメントを取り上げてみた。下の赤字を打ちこめば表示されるはずだ。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキーを押せばいい。止まっている状態でなにかのキーを押せばまたスクロールしはじめるのだ。以下に今月収録したフリーウェアのドックファイルを掲載する。「TYPE」コマンドにつづけて入力すればすべてのドキュメントが見られるだろう。

```
A>TYPE BSP. DOC⏎
```

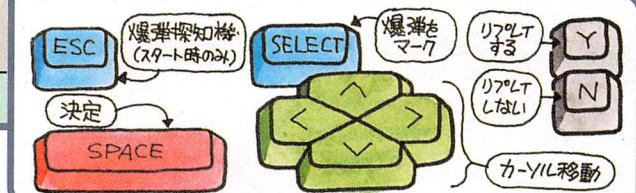
PMEXT2.DOC/BSP.DOC/HANGMAN.DOC/MOGURA.DOC/README.DOC

はらはら、ドキドキ…… 爆弾探しゲーム

byしろぴょん MSX2/2+ VRAM128K

DOSのプロンプトから下の赤字を入力して起動する。左がいちばんかんたんなモードだ。

画面上のます目にいくつかの爆弾が隠されている。プレイヤーは爆弾のある場所を避けて、すべてのます目を開けなければならない。

最初だけ使える爆弾探知機と開けたます目の周囲8ますに爆弾がいくつあるかということを教えてくれる数字、この2つをたよりに爆弾のある場所を推理するドキドキに耐えられるか!

```
A>BSP 1⏎
```

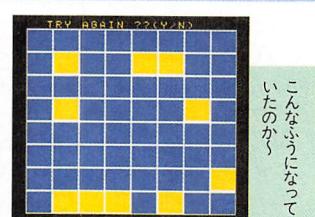
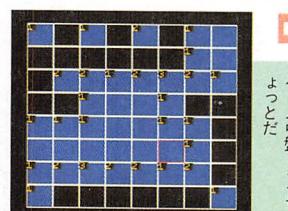
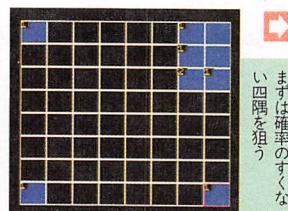
```
A>BSP 2⏎
```

```
A>BSP⏎
```

まずは確率のすくない四隅を狙う

ゲーム中盤、もうちょっとだ

爆弾に引っかかるとゲームオーバー

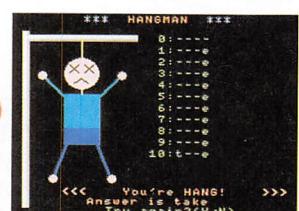
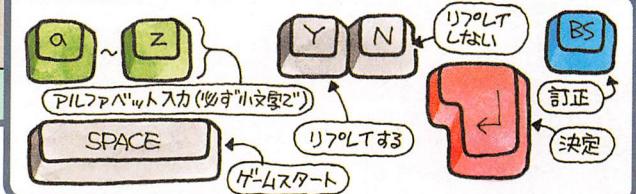
こんなふうになっていたのか〜

英語単語の勉強にどうぞ HANGMAN

byひっとまん MSX turbo R

コンピュータの出題する英単語を見つけ出すというゲーム。下の赤字のようにBASIC画面にしてハングマンを起動する。

黒い画面に「0 : ーーーー」と表示されている。いちばん左の0という数字は答えた回数を表示している。: をはさんでーーーーというのは2つの情報が表示されていて、1つは隠されている単語の文字数、この場合は4文字。もう1つは文字が見つかるとその場所にアルファベットが表示されるのだ。

お手つきは10回まで、すべての文字を見つけられないとしばり首だ。

```
A>BASIC⏎
RUN" HANGMAN. BAS" ⏎
```

⇧1回失敗したけど、1文字見つけた。4文字で最後に「e」のつく単語か〜

⇧最後に「t」を見つけたけれど遅かった。正解は画面下にあるように「take」

●ドキュメントの郵送 漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(3月7日)までにパソ天「3月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ。いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

フリーウェア感想文(1月情報号)

1月号はグラフィックローダーやセーバー、他機種のデータといったCG特集だったせいか、ツールのバク情報以外にグラフィックへの感想などもたくさん送られて来た。それから、もっとたくさん他機種のCGを見てみたいという要望も多かった。またいつか、CG特集をやりたいなと思ったのだった。最後になったけど、MAGローダーが掲載時のVer.0.90からVer.1.0へバージョンアップした(1月9日現在)。

●Magical

今月はじめてフリーウェアを使いました。ぼくはモデムを持っていないのでパソ天はあまり読まなかったのですが、CGに興味を持ち「BUNNY」と「おべんと」の2つを見ました。BUNNYは表示し終わるまでが長いのが気になりましたが、X68000のグラフィックをMSXで見られるだけでもすごいことだと思います。今度は96ページのGUNというCGもディスクに入れてください。

☆住所、氏名を書くのを忘れずに。

↑Woody－RINNさんのBUNNY。MSXで表示するとこんな感じになる

●BUNNY

Woody－RINNさんのBUNNYのCGに、うるうると感動した。とても、すばらしかったです。他機種のCGがあのように見られるなんて魔法みたいですね。

(山口県/江ロ一成・25歳)

●MAGローダー

●バグらしき物を発見/(SCREEN8のみ)たぶん、MAGセーバーに問題があると思うんだけど……。BSAVEしたものはいいのだが、MAGセーバーでMAG形式でセーブするとつぎのようになる。①Magicalでは表示されない(変な模様が出る)。②MAGローダーで拡大モードを使うと縦方向にだけ拡大して黒い線が入ってしまう。

●MAGローダーの感想。他機種のCGが見られる上に機能が充実している。これからもMAGやPICのCGをディスクに収録してください。

(福岡県/今津善行・19歳)

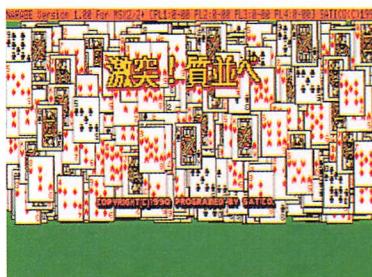
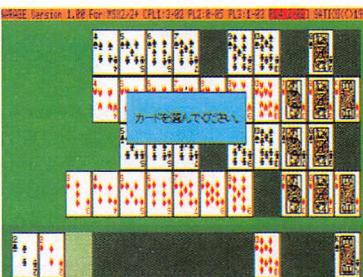
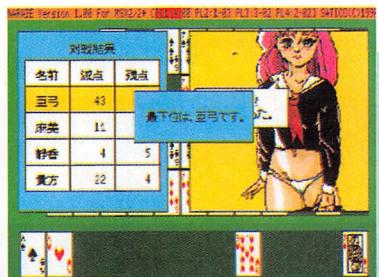
ちょっとエッチな7並べ 激突/質並べ

by SATICO MSX2/2+VRAM128K

右の赤字を打ちこんで起動。

コンピュータと対戦する7並べなのだが、ちょっとルールが変わっている。最初に出す「7」に続くカードを出していくのだが、このゲームではナナメにも出すことができるのだ。そして、囲まれたカードは出せなくなり、減点となる。持ち点(残点)が0になるとゲームオーバー、女の子を負かすとエッチなグラフィックが表示されるのだ。

A>BASIC
RUN" AUTOEXEC. BAS"

タイトル画面。ほっておくとどんどんカードがたまっていく

ところどころカードが抜けているのは出せなくなったからだ

いちばん減点の多い人の残点が引かれる。0になると……

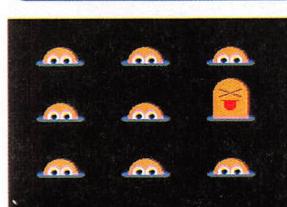
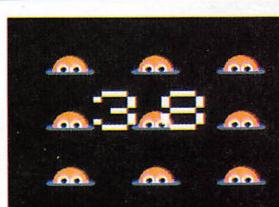
単純だからおもしろい…… もぐら叩きVer.1.0

byひっとまん MSX turbo R

実験ディスクを入れてDOSのプロンプトが表示されている状態で下の赤字を打ちこむと起動する。

いきなり、もぐらが9匹画面に表示される。それぞれのもぐらはテンキーの1～9までのキーに割り当てられているので、「ひょこっ」と頭を出してきたときにキーを押せばいいのだ。もぐらが頭を引っこめるまでに間に合えば「むぎゅっ」と命中するというわけ。最後に点数が表示されて、ゲームエンド。

ちなみに、ターボR以外の機種でプレイすると超かんたん。

A>BASIC
RUN" MOGURA. BAS"

↑もぐらが頭を出したところを「バシッ」と打つ。この場合は6のキーだな

↑1ゲーム終了するとご覧のように点数が表示される

◉お便り待ってま～す

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ→パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文→その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①をのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「パソ通天国」それぞれのコーナーまで。

付録ディスク
➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

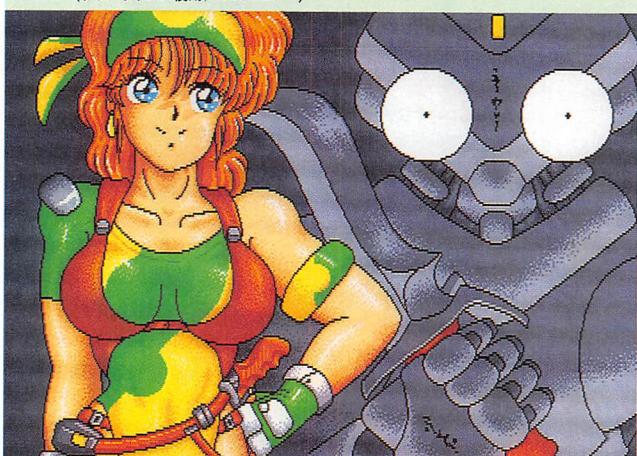
狂乱の年末年始を無事に終えた今月号でおじゃるが、みんなの作品のほうも一息ついたという感じぞよ。というわけで、今月は4ページに戻ったCGコンテストでおじゃる。

賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツーCGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③ダチョウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 超すばらしい作品に与えられる、師範代格の称号。	80点以上 並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	60点以上 これからに期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	50点以上 いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	40点以上 まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品&賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。

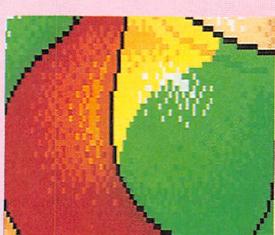
梅麿　今月ほどみんなの好みがバラバラにわかれたこともなかったでおじゃる。
アニイ！　その意味では個性的な作品が集まったって感じかな。
Dr.S　はははは、こんどる先輩にかわってDr.S参上！
ファンキーK　だれだ、こいつ。
梅麿　本人もいっているようにこんどるのかわりにCGの評価をしてくれる新人でおじゃる。
のぐりろ　ほほー、新人さんでしゅか。よろしくやるでしゅ。
Dr.S　そんなにいうなら、仲良くしてやろう。
ファンキーK　なんかナマイキなやつだぞ。
梅麿　まあまあ、みんなよろしく頼むでおじゃるよ。
アニイ！　ところで、最も点数が高かった『Confrontation』はどう思った？
のぐりろ　15歳という年齢でこの域まで達しているとは、「ひえーっ」だもーん。
ファンキーK　ロボットはまだまだ、精進(しょうじん)してほしいぞ。
Dr.S　そうそう、どんどん精進してくれ。
全員　大丈夫かなー、こいつ。

神奈川県・才門来都　Confrontation
(グラフサウルス使用／SCREEN 7)

総合97点

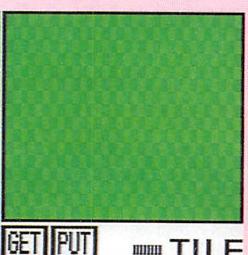
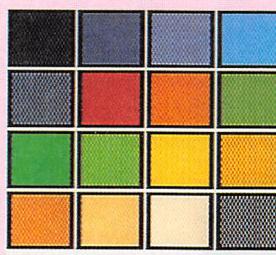
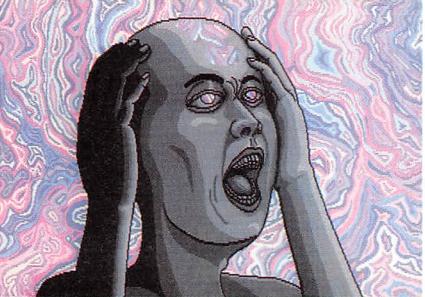
本当にとても15歳とは思えない作品でおじゃる。ドットの処理の仕方なんかも手慣れたものでおじゃる。
才門クンの作品はこのドットの処理の仕方に独特の味があるぞよ。ただ、この味におぼれてしまってロボットのほうは逆効果になっているのが惜しまれるところでおじゃる。㊕

優秀者のテクニックを盗め！

この作品独特の味は色と色の境界にあるドットによるところが大きいぞよ。ふつうはタイルパターンを使って中間色を表現するところでおじゃるが、才門クンはルーペで1つ1つ点を打つことによって、表現しているマロ。結果、ドットが浮き上がって見えるのだが、それが逆にいい効果となっているぞよ。

⬆顔にドットを置いていく場合には多すぎないように注意しよう

⬆赤、緑、黄色の服にそれぞれドットを加えて中間色を表現する

⬅グラフサウルスに用意されている規則的なタイルパターンでは才門クンのような効果は望めないだろう

おしかった人たち
●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『朝の空気を胸いっぱい』北海道・暗黙知のルパン(2・2・1・1・2)『F－1GP』北海道・伊藤将志(1・2・1・1・1)『沙羅の聖戦』岩手県・利之木阿達(2・2・2・2・1)『コンニチワ　チキウ　ノ　ミナサン』茨城県・くにはる(2・3・3・2・2)『新種のちょうちょ』茨城県・キユカタダスマ(1・1・1・1・1)『What？』群馬県・ぢゃぽん(2・2・1・1・2)『薫風』千葉県・うぅにゃん(2・3・3・3・1)

東京都・けた
Case of Insanity
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合87点
キレてる、キレてる、こういう作品は個人的に好きだ。なんてったって色がいい。あともうすこし、デッサン力をつければ怖いものなしだぜ。友達をなくさない程度にこの個性を磨け！Ⓚ

神奈川県・南雲太郎
時の人
（DD倶楽部使用／SCREEN５）

総合74点
それなりにまとまっているが、キャラクターに深みがないぞ。キャラにもっと魅力があれば強い作品になると思うぞ。Ⓚ

総合73点
個人的にいえばこの作品の色はすごく好きでしゅ。ドットの処理の仕方に課題は残るけど、どんどん描けばうまくなるじょ～ん。Ⓝ

大阪府・斉藤明子
陽光の中の少女
（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN８）

埼玉県・くりゃっかぁ
まどの世界
（グラフサウルス使用／SCREEN８）

総合85点
これはマロたちがハマリやすい「テクニックのワナ」の典型でおじゃる。この作品を見る人はどこを見ればいいのか？　作者の主眼はどこにあるのか？　キレイだけど実がないぞよ。㊕

岩手県・阿部くん
仲間を連れた仲間
（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN８）

総合71点
１ドット１ドット積み重ねて、絵全体で表現するはずのストーリーを文字で表現してしまうのはズルイぞ。Ⓚ

長野県・てんぷるゆっこ＆中尾俊文　**クリスマスの夜に……**
（グラフサウルス使用／SCREEN７）

総合90点
とてもかわいらしくて大変よくできている。りんかく線の修正などに多少、あまいところも見受けられるのだが、おおむね及第点といったところかな。ただ、キャラクターが固まってしまっているような感じを受けるのだが、どうだろうか。現状にあまんじることなく精進を続けるべし。教訓「１ドットを笑うものは１ドットに泣く」Ⓢ

埼玉県・Ｋ．タナカ
コートの女
（EASY使用／SCREEN５）

総合65点
キャラクタ自体はなかなかよい雰囲気だ。次回は背景つきの作品を期待する。教訓「背景にも５分の魂」Ⓢ

北海道・ishi
タイトルなし
（Ｆ１ツールディスク使用／SCREEN７）

総合62点
いかにもスキャナーで取りこんだという感じの作品。グラデーションも勉強不足。教訓「苦労は買ってでもしろ」Ⓢ

北海道・坂井直樹
世渡り上手
（Ｆ１ツールディスク使用／SCREEN７）

総合67点
マロの作品をよく研究しているでおじゃるが、デッサンがいまいちぞよ。とくにアゴのラインが不安定マロ。㊕

北海道・坂井直樹
失恋
（Ｆ１ツールディスク使用／SCREEN７）

総合85点
色の使い方がちょっと失敗しているぜ。色はまずメインになるもの（この場合は女の子）に使う色から作り、あまった色を背景などにまわすようにしたほうがいいぜ！Ⓚ

新潟県・TASH
BE－MOVED
（Ｆ１ツールディスク使用／SCREEN８）

総合83点
ぼくちんも田舎者なので、この夕暮れの感じはわかるじょ～ん。とくに寒くなってくるころなんかいいんだも～ん。作品にもそんな情景がにじみ出ていて「にじゅうまる」だも～ん。Ⓝ

北海道・坂下智也
蒼い戦士
（パナソニックシステムディスク使用／SCREEN８）

総合80点
全体の色使いはうまいぜ！　ただ、キャラクターが中央にいるのにストーリーがあまり感じられない。これだけ表現力があるのだから、キャラクターに世界観を盛りこんでほしいぜぃ。Ⓚ

おしかった人たち
『インターミッション１』東京都・迫田秀和（２・３・３・２・２）『鳥』東京都・人（２・２・１・２・１）『Ｆ？グランプリシーン（その１）＝秋・そして思い付き』神奈川県・YONX（２・２・１・１・１）『BigBang』神奈川県・RATOC（１・１・１・１・１）『某専門学校のお姉さんの似顔絵』神奈川県・春がはじまるよ（３・３・３・２・３）『地球生誕』長野県・渡辺誠治（２・２・２・１・１）『City girl』福井県・GREEN APPLE（２・１・２・１・２）

梅麿　先月にくらべて、全体に投稿数がすくなかったわりには紙芝居部門は盛況だったぞよ。
アニイ！　そんなななかで『液晶モニター～窓を見るおもち～』は群を抜いておもしろかった。
ファンキーK　MSXを立ちあげるところから演出するっていうのはおもしろい工夫だったぜ。
Dr.S　話の内容自体はどうっていうことなかったけど、なぜか最後まで見ちゃう……。
のぐりろ　ぼくちんは『はるさきの……』のほのぼのとしたところも好きだじょ～ん。
Dr.S　しかし、オチがない、オチが……。
アニイ！　そうだね。ちょっと作品として見るにはストーリー性がなさすぎたかなー。

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはとなりのCG講座で使用した教材グラフィックと紙芝居部門の『液晶モニター～窓を見るおもち～』と『はるさきの……』が入っています。CG講座は右ページ下をご覧ください。紙芝居部門の2作品は画面の指示にしたがってください。また、CG講座以外のグラフィックデータはCGツールなどで読みこめません。

香川県・オニ～ル　液晶モニター～窓を見るおもち～
（グラフサウルス使用／SCREEN5／4分の1画面）

北海道・ROLLER TURN　はるさきの……
（DD倶楽部使用／SCREEN5／9分の1画面）

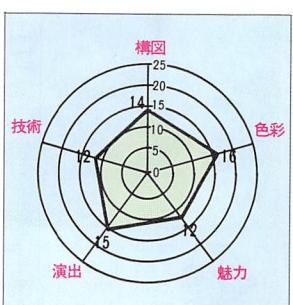
総合87点

MSXの画面のなかにちいさなMSXの画面を持ってきてしまったのにはとてもオドロかされるものがあった。しかも、1つ1つキーを操作させるなんて！　ストーリー自体は91年11月号の『空を見る気持ち』のパロディなわけなのだが、なかなかじょうずに演出していると思う。ただ、ちょっとラストがひっぱりすぎかな。教訓「紙芝居は散り際が肝心」Ⓢ

総合69点

「はるさきの……」というタイトルと最初に子犬が走ってくる部分では驚かさせるものがあったが、オチのない悲しさか、1分も見ているとあきてしまうのだ。ただ、春のほのぼのとした情景や二重スクロールしていくところなど、高い評価を受けてもよさそうな要素はあるのだ、これにめげずにひたすら精進してくれ！　教訓「たたかれてアーチストは育つ！」Ⓢ

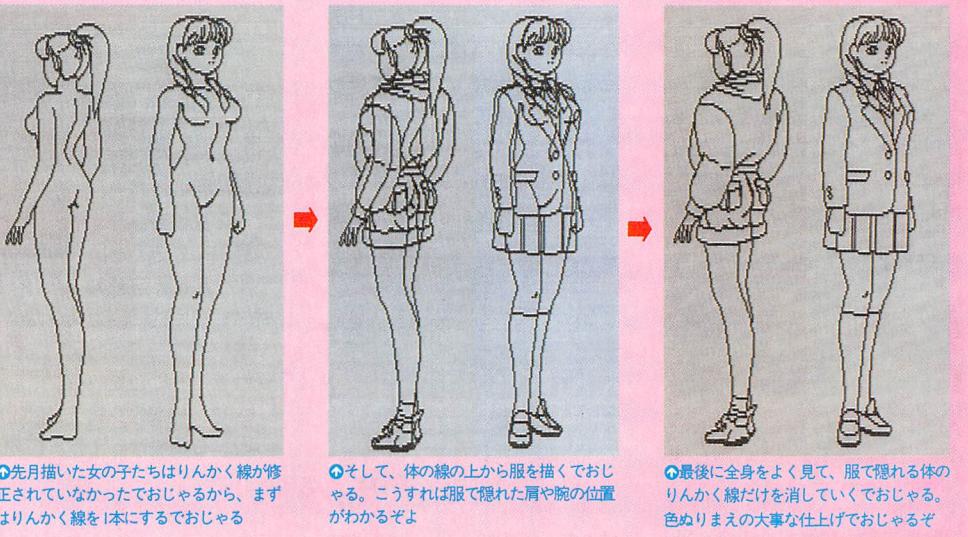
おしかった人たち

●『KO世紀ビースト三獣士』岐阜県・かどたっちゃんKK（2・2・2・1・1）『山へ行こう！』岐阜県・いぞち（2・2・1・1・2）『夜、眠る前のひととき』岐阜県・ROM（2・2・2・2・3）『雪』静岡県・巻本晃（2・1・1・1・1）『ROLL OUT』京都府・三浦一誠（2・3・2・3・3）『a secret agent jet』大阪府・関ブー（2・1・1・1・1）『風舞』大阪府・ぴなそめZ（2・2・1・2・2）『FANTASY』鳥取県・猪口亮（2・3・3・2・3）

人間は服を着ているぞよ

今回は、女の子の体に服を着せて、さらに色をぬるでおじゃる。ポイントは、色ぬりのまえに女の子に服を着せてあげることでおじゃるが、この服を着せる作業がなかなかむずかしいでおじゃるよ。せっかくのプロポーションも、服の着せ方が悪いと台無しでおじゃるぞ。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔ぬりのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体をぬるポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

①服を着せる

先月の修正した体に服を着せてあげるでおじゃる。つい、服を着せるまえに肌色をぬりたくなってしまうでおじゃるが、スケベ心はとりあえずしまっておくぞよ。「それなら、いきなり服から描けばいいじゃないか」と思うかもしれないが、体の線の出にくい服や肌の露出のすくない服を描くときに必要になってくるでおじゃるよ。さて、服のポイントでおじゃるが、体の関節の位置をきちんと把握して描いていくことが必要でおじゃる。服で隠れる部分のりんかく線だけ色を変えて残しておくと描きやすいはずぞよ。

↑先月描いた女の子たちはりんかく線が修正されていなかったでおじゃるから、まずはりんかく線を1本にするでおじゃる

↑そして、体の線の上から服を描くでおじゃる。こうすれば服で隠れた肩や腕の位置がわかるぞよ

↑最後に全身をよく見て、服で隠れる体のりんかく線だけを消していくでおじゃる。色ぬりまえの大事な仕上げでおじゃるぞ

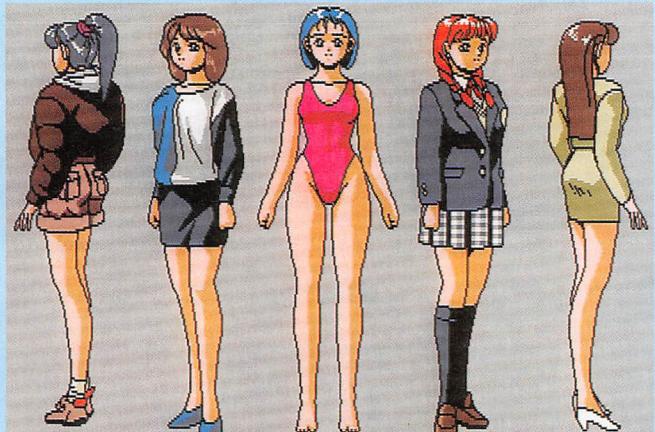
②地色をぬる

全身の場合は各パーツ(肌、髪、ジャケット、パンツ)を2色で表現するから地色の選択は重要ぞよ。

↑ふだん着ない女の子の服をぬるわけでおじゃるから、ファッション雑誌を買ってコーディネイトの研究は欠かせないぞよ

③仕上げに影をつける

いよいよ、仕上げの影とハイライトをつけていく作業でおじゃる。顔ぬりのときは2〜3色の影を使ったでおじゃるが、全身を描いたときは1色で十分でおじゃる。逆に影がうるさくなるのは避けたいマロ。

↑影をつけるときの大切なポイントは、光がどの方向から来るのかを決めることでおじゃる。いちばん暗くなるところにだけ、影をつけるぞよ。また、素材の違いを表現するには、シワを入れるのがいちばん手っ取り早いぞよ。薄いものほどシワが多くなるし、影もこまかく入るマロ

付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフィック(2点)を付録ディスクに収録しました。ただし、このデータはグラフサウルスで描かれているため、グラフサウルスがないと読み出すことはできませんので注意してください。グラフサウルスがあればやり方はかんたんです。グラフサウルスを立ちあげて、ディスクアイコンを選んでディスクモードにします。ここで付録ディスクに入れ変えて、「SCR」のモードで「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZA1」と「CGKOUZA2」という2ファイルが出てくるはずです。これを読みこめばグラフィックが表示されるというわけです。ぜひ、CGを描くときの参考にしてください。

CGコンテストへの投稿大募集！　応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

『マジックの館へー』鳥取県・お里様(2・2・1・1・2)『白馬』広島県・梶野龍(2・2・2・1・2)『剣と盾とかぶと(戦場跡より)』山口県・RAD(1・2・1・1・1)『絶対絶命』山口県・黒い彗星(2・3・2・2・2)『がんばれ鈴木君』福岡県・おんぷのイヤリング(1・2・2・1・1)『A MERRY CHRISTMAS』佐賀県・ACT IN LOVE(2・2・1・1・1)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)『つり』北海道・中嶋シャトル(1・1・1・1・1)『嗚呼、家庭の事情』東京都・真田十三(2・2・2・2・1)

FAN-NEWS

闘神都市
とうしんとし

アリスソフト
☎06-882-0811
発売中

媒体	2DD×8
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

超人気の美少女ゲーム『闘神都市』が、ついにMSXに登場。シナリオもグラフィックも、かなりよくできているフィールド型美少女RPGの傑作だ。

最強の戦士をめざしてクミコと旅に出る

ランガシ村で最強の戦士を自負する男カスタム。ある日、村のそばの街道でグリーンハニーたちが馬車に襲いかかるのを見かけたカスタムは、ハニーたちに戦いを挑んでいった。助けた馬車にはクミコという名前の若くて美しい少女が乗っていたのだ。彼女はていねいにお礼を言うと、闘神大会へ出場してほしいとカスタムに頼んできた。

闘神大会とは、闘神都市で年に1度開催されている、最強の戦士を決めるための祭典だ。美しい女性をパートナーにしないと出場できないため、カスタムはこれまで参加できなかったのである。戦いに勝つとパートナーの女性を、ひと晩自由にできるというルールと、自分の腕試しを目的に、カスタムは2つ返事でクミコのお願いを引き受けることにした……。

さてゲームのシステムはというと、これがけっこう本格的。たんなる美少女ゲームではなく、立派な美少女RPGなのである。難易度はそれほど高くないので、ゲームも女の子も、じっくり楽しみながら遊べるぞ。

↑馬車を襲うグリーンハニー。かわいいけれど、やっかいなモンスターだ

↑ここが闘神大会のおこなわれるコロシアムだ。はたして優勝できるのか？

↑襲われていた馬車の中からでてきたのは美少女クミコだった

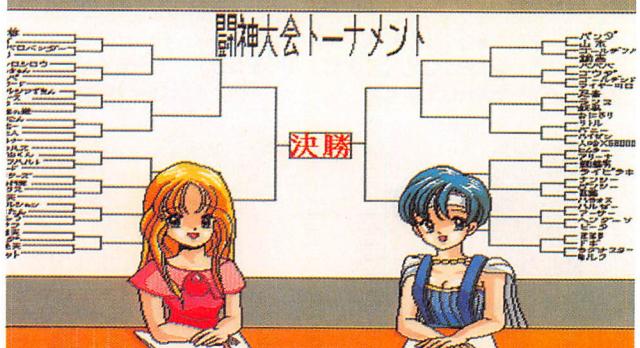
迷宮を冒険し闘神大会に出場

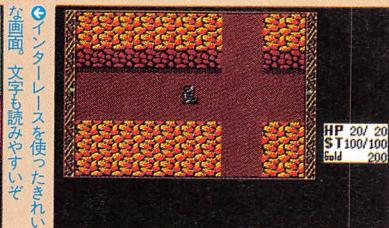
闘神大会の開催がせまり、異常なまでににぎわっている闘神都市。旅の疲れをとろうと酒場に入ったカスタムは、大会参加者のドギと争いになり、軽くあしらわれてしまった。自信をくだかれたカスタムは、街のはずれにある迷宮で修行して優勝することを誓うのだった。

大会に参加するために必要な紋章を迷宮で手に入れ、参加を申しこむと、皮肉にも1回戦の対戦相手はあのドギであった。

なにかしら運命的なものを感じながら大会へ向けて修行をするカスタム。はたして彼は大会を無事に勝ち抜くことができるのだろうか？

←迷宮戦士とはよくあう。装備に注意しよう

←1回戦の相手のドギ。酒場での借りを返すのだ！

↑これが闘神大会のトーナメント表だ。解説のクリちゃんは、なかなか笑わせてくれる

他機種版とはここがちがう

他機種では小さくて見にくかったマップや美少女モンスターなどが、MSX版では大きく表示されるようになった。また、インターレースモードの採用により、PC－98版と同等のグラフィックを実現。画面のちらつきによる文字の読みづらさも、文字自体を少し太くすることによりクリアされたのだ。

←インターレースを使ったきれいな画面。文字も読みやすいぞ

←マップも大きくなって、かなり見やすくなっている

←街の中のグラフィックも大きくなってなかなかよい

かわいいモンスターがいっぱい!

迷宮を歩いていると凶悪なモンスターたちとは別に、かわいらしい美少女モンスターが登場することがある。彼女たちは攻撃をしてこなかったりすぐに逃げたりと性格はまちまちだ。美少女モンスターは体力を1まで下げることによって、捕獲することができる。捕獲したモンスターは、キャラ屋に売るとお金になるのだ。とくに初めて売るモンスターだと、高い値段で買い取ってくれるので、お金に困ったときは手加減攻撃というコマンドを使い、捕獲してしまおう。カモだとばかりに倒さずにたまには捕獲してみるのもいいぞ。ただし、キャラ屋に売ると悪事が上昇し、レベルが上がりにくくなるので要注意。

↑「ランス2」にも登場した、きゃんきゃん

↑このラルカットは比較的楽に捕獲できるモンスター

↑宝箱を守っている色っぽい女の子だ

↑牛使いのウシは、なかなかかわいい動物だと思う

↑塩酸をかけてくる、とっても危険なモンスターだ

↑ヤリでつついてくる小さくてかわいいモンスター

もちろん美少女だっていっぱい!

闘神大会を順調に勝ち抜いていくと対戦相手のパートナーたちと、ひと晩すごすことができるのだ。大会の参加者は、みんな美しいパートナーたちを連れてきているので、それまでの迷宮での苦労がむくわれるぞ。そして、大会に優勝し将軍になると闘神の館に入れるようになる。ここには将軍に仕(つか)えている美少女がいる。他にも迷宮を冒険中に助けることになる女の子たちだって、たくさんいるのだ。女の子に会いたいと思えば、冒険にも気合いが入ること間違いなしだ。

↑魔法屋さんのお姉さん。ハニーのひみつっていう本がほしいな

↓ラグナスターのパートナーは娘のナオでした

↑宿敵ドギのパートナーだったマニ

←森の妖精に襲われてしまったパル。でも立ち直りのはやい元気な子

→なぜか岩にはさまって動けなくなっている変な子

→宝箱の秘密を教えてくれるマコ。ヨロイを盗まれちゃいますよ

↑彼のためにがんばってお金を稼ぐ香織さん。けっこう重要な人物かも?

レベル神ラセリアさま♥

レベルアップをしてくれるラセリアさまも、カスタムのレベルが10上がるごとに脱いでいく。これならば誰でもがんばるよね!?

↑レベル神ラセリアさま。レベルが9まではこの姿で現れる

↑カスタムのレベルが上がるとだんだんと色っぽくなっていくのでした

鏡の中にも女の子が♥

モンスターのなかには、倒すと宝箱を置いていくものもいる。箱の中には鏡の破片があることも。これを6つ集めるといいことがあるぞ!

↑鏡の破片を1つ見つけたところ。まだどんな子かよくわからない

↑だんだんと鏡の破片が集まってきた。もう少しでパネルが完成するぞ

FAN-NEWS

DPS SG set3

アリスソフト
☎06-882-0811
2月15日発売予定

媒　体	2DD×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

すっかりおなじみになった夢の中の体験。なんといってもキレイな女の子たちのグラフィックは最高！

良い子悪い子普通の子の体験だったりして……

グラフィックがキレイな『DPS』シリーズの最新作だ。

はじめてプレイする人のためにいちおう説明すると、このゲームは、3つのシナリオがセットになっているコマンド選択方式のアドベンチャーで、夢の中でいろんな体験をさせてくれるという想定でつくられたものだ。コマンドの選び方によっては、ゲームのストーリーがぐーっと変わっていくので、シナリオごとにいろんな展開が楽しめるようになっている。

また、これまでのものとシステムディスクが共通なため、シナリオディスクのみをまとめた『DPS SG data 3』というのも用意されている。こちらは通信販売のみで、4,500円（送料、税込）。おまけとして特製テレカも付いてくるぞ。

しんこんさんものがたり

うれしはずかしのこのシナリオは2通りの立場でプレイできる。おたがいに相手がスパイだと思っていて、それを白状させるため、あの手この手でさぐりあう。

↑ゆうちゃん♡

卒　業

↓この子はだあれ？

どちらかというと良い子タイプの雅騎（まさき）クンが卒業のときにやっと意中の人に胸の内を明かすというシナリオ。クリアすると裏バージョンもプレイできる。

Rabbit −P4P−

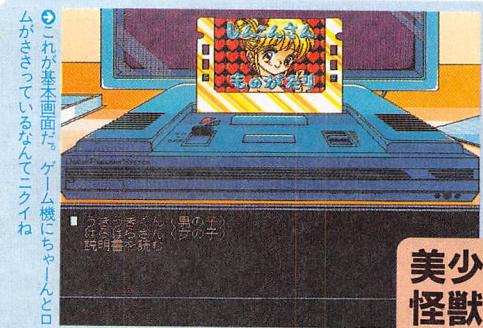
ヴォイド・ワイズ・ワイルド・ハング・チェリーブラッサム伯爵の不思議な冒険。実はいちばんえっちなおじさんだ。3つのドアを開けてみるとそこには……。

↑遅れる遅れるー！

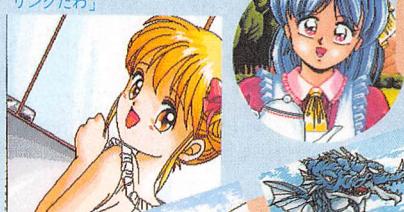
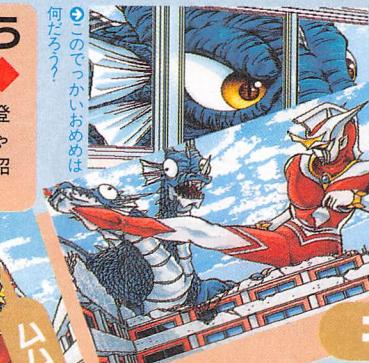
←これが基本画面だ。ゲーム機にちゃーんとロムがささっているなんてニクイね

夢の中で会える……

←赤いリボンがとっても似合うこの子はだあれ？

←いちばんおさない感じがするこの子は人妻だよーん。料理の腕前は？

←このでっかいおめめは何だろう？

美少女から怪獣まで◆

3つのシナリオに登場するかわいこちゃんたちをまとめて紹介するぞ。

↓「危険だわ　こわいわ　スリリングだわ」

正義は勝つ！

キック!!

ムム、できる……

われらがヒーロー！

←この悩ましい姿は誰のため？　この子は清く正しく美しいタイプ

ぱおぱおもMSXも春なのである〜♪

今月のいーしょーくー情報

新年、あけましておめでとうございます。う一む、2月売りの3月号を1月に書いているのである。タイムラグは雑誌にはつきものだが、年末年始はとくにやっかいである。

世の中がお正月でお休みしてたおかげで、今月はあんまり書くことがない。困ったものなのである。ぱおぱおのお兄さんの息子が、いまFNS系で放映されている、中村雅俊と田中美佐子の出ているドラマに出ているんですと。見てやってください。柔道部員そのいくつか、というやつらしいけど。いっとくけど、これってこのページとは何の関係もないからね。むずかしく考えないでほしい。ただ、一色紗英といっしょに出ているのがうらやましいだけである。おじさんにも会わせろ、なんていえるわけないですよね。ま、この話は、これまで。

さて、今月から移植が決定したソフトは、順位を赤丸の数字であらわすようにした。しかし、ベスト20ではゼロ、累計のほうでも2個だけだ。まだまだ先は遠いなと思わざるをえないのである。ま、移植が決定したものは消えていくから、チャートに残らないという事実もあるんだけど。

とにかく、最近はマイクロキャビン様様という感じで、『プリンセスメーカー』と『キャンペーン版大戦略II』はこのところの大ニュースである。それから『シムシティー』。こっちのほうは、出るということが決まっただけで、いまだに詳細が明らかにならない。うーむ、詳しいことがわかったらすぐに報告するかんね。

これに関してはターボRじゃないとだめなんじゃないか、というようなハガキがよせられていたりするんだけど、いまからそう決めつけて悲観することもなんじゃないだろうか。すべて、先のことは楽観視していたほうが世の中おもしろいのである。

今月は、あまり進展もないままに終わろうとしているのであるが、みんなにお願いがある。このページが2ページから1ページに縮小したのが災いして、めっきりこのページへのお便りが少なくなってしまった。ま、励みという意味もあるし、移植に関してみんながどんな考え方をしているのか知りたい、というのもあるし、とにかくいろんな意見を聞きたいと思っている。ここで紹介することはできないかもしれないが、きちんと全部読んでいるのだからね。では／

『シムシティー』『プリメ』に続け！

↑『ロードス島戦記II』もかなりの票を集めている。画面はPC－98版

↑『A.III.A列車で行こう』も、ぜひとも遊んでみたいゲームだ。画面はPC－98版

↑ファルコムの『ブランディッシュ』も移植を望む声が多い。画面はPC－98版

↑たんなるエッチではない美少女ソフト『ドラゴンナイトIII』。画面はPC－98版

今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	111
2	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	81
3	168	ストリートファイターII	カプコン	A	62
4	初	三国志III	光栄	P	60
5	4	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	45
6	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	42
7	8	ダイナソア	日本ファルコム	P	34
8	8	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	27
8	10	大戦略III'90	システムソフト	P	27
10	6	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	26
11	10	シムアース	イマジニア	P	25
11	16	ロードモナーク	日本ファルコム	P	25
13	36	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	18
14	13	天地を喰らう	カプコン	GA	16
15	12	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	15
16	22	アークスIII	ウルフチーム	P	14
17	24	ファイナルファイト	カプコン	GA	13
17	21	ランス3	アリスソフト	P	13
19	18	シャングリラ	エルフ	P	11
20	16	ジーザスII	エニックス	P	9

■1992年1月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1214
❷	2	シムシティー	イマジニア	PG	964
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	571
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	559
❺	5	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	493
6	6	大戦略III'90	システムソフト	P	451
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	363
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	348
9	14	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	311
10	9	ポピュラス	イマジニア	PG	307

■1991年1月号より1992年1月号までの集計

ON SALE Special
オンセール スペシャル

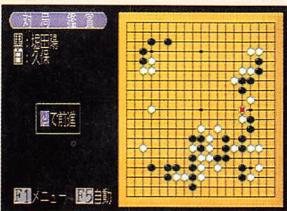
発売中のNewソフトを再チェック!

さすがは年末。出るわ出るわ、大量17種類20本。そこで今回は、このコーナーを2ページに拡大し、一挙に大紹介。どのゲームを買ったらいいか迷っている人は、参考にどうぞ!

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX－MUSIC（FM音源）に、[MIDI]はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

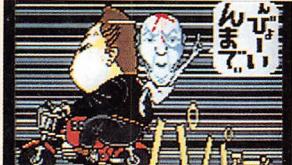
協力／J&P渋谷店、J&P町田店

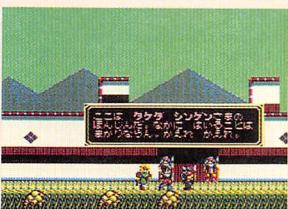
12月1日から12月31日までに発売されたソフト

12月5日　**プロの碁パート4**（D）／マイティマイコンシステム／9,800円
10日　**笑ゥせぇるすまん第1巻**（D）／コンパイル／3,980円♪
13日★**MSX-Datapack turboR版**／（本＋D）／アスキー／12,000円
ピンクソックス・プレゼンツ（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
ピンクソックス・マニア（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
どしふん・スペシャル（D）／ウェンディマガジン／3,600円♪
15日▲**闘神都市**（D）／アリスソフト／6,800円
16日　**スーパー上海ドラゴンズアイ**（D：タケルでのみ販売）／ホット・ビィ／6,200円♪
18日　**スウィートエモーション**（D）／ディスカバリー／7,800円
19日　**ディスクステーション#32**（D）／コンパイル／8,800円♪
12月20日▲**戦国ソーサリアン**（D：タケルでのみ販売）／ブラザー工業／4,800円♪　※要『ソーサリアン』
22日　**舞（まい）**（D）／フェアリーテール／6,800円
25日★**幻影都市**（D）／マイクロキャビン／9,800円♪[MIDI]
NIKO²（D）ウルフチーム／7,800円♪
26日▲**ロイヤルブラッド**（R）／光栄／9,800円♪
▲**ロイヤルブラッド**（R：サウンドウェア付き）／光栄／12,200円♪
▲**ロイヤルブラッド**（D）／光栄／7,800円♪
▲**ロイヤルブラッド**（D：サウンドウェア付き）／光栄／10,200円♪
27日★**μ・SIOS**（D）／ビッツー／29,800円[MIDI]
28日　**ギゼ!**（D）／フェアリーテール／7,800円

↑突然、発売された「プロの碁パート4」。お父さんにでもプレゼントしたら?

↑「笑ゥせぇるすまん第1巻」。残念ながら、第2巻の発売は中止になってしまった

↑「～Datapack turboR版」は本とディスクのセット。73ページ参照

↑これまでの総集編＋新ゲームが遊べる「ピンクソックス・プレゼンツ」。お得よ

↑ナンセンス電脳コママンガ「どしふん・スペシャル」は、新作をふくむ全34作品収録

↑美少女ソフトといえば「闘神都市」。超人気電脳アイドル、クミコはかわいいぞ♡

↑「スーパー上海～」は、新たにドラゴンズアイというゲームも登場。徹夜は必至!

↑ディスカバリーのデビュー作「スウィートエモーション」。美少女AVGだよ

↑ついに最終号となった「ディスクステーション#32」。復活を望む声も大きいが……

↑MSX初のシナリオ集「戦国ソーサリアン」。今月もATTACKしてるぞ!

↑ねこまた少女の舞ちゃんの美少女AVG。ゲーム名は「舞」。そのままやないか

↑ひさびさのターボR専用ゲーム「幻影都市」。MIDIにも対応しているぞ

↑「NIKO²」。玉入れかサッカーか?　なんだかよくわかんないアクションゲーム

↑王冠をめぐって貴族たちが戦う「ロイヤルブラッド」。ファンタジーSLGなのだ

↑AIGT用のMIDIシーケンサーソフトの「μ・SIOS」

↑愛と友情とエッチの美少女RPG「ギゼ!」。フェアリーテール・ファン必見だ♡

J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

12月は、たくさんのソフトが発売されたため、ランキングに変動があった。トップ10のうち、初登場は全部で7本。1位を獲得したのは、ウェンディマガジンの『ピンクソックス・マニア』だ。魅力的な美少女がたくさん出演しているため、上位にくいこむとは思っていたが、『DS』や『幻影都市』を抜くとはおどろきである。そのほか、光栄の『ロイヤルブラッド』が8位にランクイン。逆に、先月トップだった『伊忍道・打倒信長』が5位に転落してしまった。『闘神都市』も7位と健闘した。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	—	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
→	2	2	ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
↗	3	—	ディスクステーション#32	コンパイル
↗	4	—	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
↘	5	1	伊忍道・打倒信長	光栄
↗	6	—	幻影都市	マイクロキャビン
↗	7	—	闘神都市	アリスソフト
↗	8	—	ロイヤルブラッド	光栄
↗	9	—	笑ぅせぇるすまん第1巻	コンパイル
↘	10	7	キャル2	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(12月1日から31日までの集計)

←長いあいだお疲れさまの『ディスクステーション#32』。いつの日か、復活をしてもらいたいものだ

ユーザーの主張

今月のテーマ「がんばれ、ソフトハウス」

バレンタインデー、ホワイトデーの季節がやってきた。1年にいちど、自分の想いを伝える記念すべきイベントであーる。そこで、考えてみた。いつも、楽しいゲームを提供してくれるソフトハウスにも、この際だから、いいたいことをいっちゃおうと。お礼をいうのもいいし、不満をぶちまけるのもいい。また、こうしてもらいたいなぁ、なんて要望もまたよし。そんなわけで**今月のテーマは「がんばれ、ソフトハウス」**ということになっている。募集してみると、ハガキがくるくる、山盛りてんこ盛り。さっそく、いくつか紹介しちゃおう。

●拝啓、株式会社光栄様。『三国志』から『伊忍道』まで、数々のハイクオリティSLGを提供してくださり、本当に感謝しております。とくに私が評価したいのは、どの作品でもROM版とディスク版が発売されることです。私の愛機A1-MKⅡにはドライブがなく、『ソーサリアン』はおろか『イース』すら遊べません。新作発売予定表を見ても、ほとんどディスクばかり……。そんな、弱い立場のユーザーのためにも、これからもROM版の発売をつづけてください。敬具〈?県・名無しサン〉

う〜ん、そうだよな、ディスクドライブのない機種を持っているユーザーもいるんだよな。そういう人たちにとっては、光栄って神様みたいな存在だよね。光栄には、今後もROM版の発売をつづけてもらえるようにいっておこう。

●コナミさん、なぜこのコーナーで何回も『激ペナ』のことをとりあげてきたかというと、やっぱり、みんな『激ペナ』が好きだからなんです。(中略)コナミさんも、みんなの意見を『激ペナ3』に採り入れ、すばらしい野球ゲームをつくってください。僕たちは待っています/〈宮城県・三上琢也〉

先月まで、『激ペナ3』の案をやっていたけど、そのときの反響の大きさにはおどろいたっけな。ほんとに、みんな『激ペナ』が大好きなんだよね。はっきりいって、現時点では発売の可能性はきわめてうすい。かぎりなく「ブー」に近いのだ。それでも大好きな『激ペナ』のために、一生懸命にハガキを書いてくる。文句をいいつつも書いてくる。それを見てると、なんか歯がゆくって……。

●T&Eソフトさん、11周年目もがんばってください。〈愛知県・小栗守雄〉

最近、ごぶさたのT&Eさんだけど、もう11年になるのね。個人的には、そのむかし『3Dゴルフシミュレーション』や『惑星メフィウス』など、いろいろ買わせていただきましたよ。ああ、なつかしい。吉川さん、お元気ですか?

●エニックスよ/　最近、全然ソフトが出ないじゃないか/　どうしてるんだ!?　編集部さん、エニックスにいってやってくださいよ。これじゃ、僕の気がすまないよ//〈茨城県・宮田恵一〉

エニックスに聞いたら、「いまのところ新作の予定はありません」だって。『ジーザスⅡ』なんか、移植できそうだけどねぇ……。

●僕は、エッチゲームのソフトハウスにいいたい。「ゲームを出すペースが早すぎる」と。買うほうのことも考えてほしい。全部買いたいのに、買えないじゃないか。〈福岡県・遠藤元茂〉

私、ときちゃるにとっては、91年11月25日の事件は大ショックであった。一連の『美少女アルバム』シリーズを手がけてきた者としては、こんなに悲しいことはなかったのである。まあ、この件に関して、いいたいことは山ほどあるけど、ここでは封印しておこう。ただ、ひとつだけいいたいのは、「美少女ソフトはエッチソフトでもなければアダルトソフトでもない」ということだ。この点を関係者もみんなもわかってほしいな。

●ボクは、14年間いちどもプレゼントに当たったためしがありません。500枚以上も出して、1回も当たらない。そこで最近、こう思うようになった。プレゼント当選者の名前なんて全部ウソで、編集部の人たちがてきとうにつくってるんじゃないかと。それを見て「ヒャッヒャッヒャッ、どいつもこいつも当たらないとも知らずに、ハガキを送ってきおる」とか、編集部の人たちは笑っているんじゃないかとね。(中略)これが事実でなかったら、なんでもいいからプレゼントください。お願いします。〈滋賀県・柴田一浩〉

そういえば、発送係の「ささや」の持ち物が、最近増えたような……。なぁんちゃって、んなことあるわけないでしょ。キチンと送ってますってばぁ。でも、もしプレゼントがとどかないときは、遠慮なく編集部までご一報を。

というわけで、今月はこんなところでおひらきに。次々回**5月号のテーマは「オイラの私的ゲーム通信簿」**だ。左ページを見てもわかるように、昨年末には楽しいゲームがたくさん発売になっている。そこで、みんながゲーム評論家になったつもりで、最近プレイしたゲームの感想を送ってもらいたい。ただオモシロイ、ツマラナイではなく、具体的にどこがどうだったのかを教えてほしいのだ。さらに、5段階評価なんぞも書き添えてくれるとスゴクうれしかったりする。**締め切りは2月末日(必着)**。お便り待ってるぞ/　　(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ/ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「3月号ユーザーの主張」係

※採用者には、Mファン特製フロッピーディスク(ブランク)をさしあげます。

INFORMATION

ターボR専用ゲーム『2021SNOOKY/』は、通信販売で//

先月号FAN・NEWSで紹介したアトリエ・タカの『2021SNOOKY/』(ターボR専用)は、諸事情から、現在通信販売しか扱っておりません。

購入方法は、〒950-21 新潟県新潟市寺尾東3-13-32(有)アトリエ・タカまでお問い合わせを。☎025-260-7252。

←グラフィック、動き、音楽とも抜群/

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

カミングスーン

●このコーナーで紹介のゲーム画面は、すべて開発中のものです

3月号といえば、もう春。ソフトハウスも冬眠から覚め、話題のソフトもポコポコ出てきている。今月の目玉は『スーパーバトルスキンパニック』。おなじみガイナックスの人気ゲームを、ブラザー工業が移植したものだ。そのほか、今月も新作情報がいっぱいだぞ！

脱ぐほどに強くなるハレンチ・カードバトル

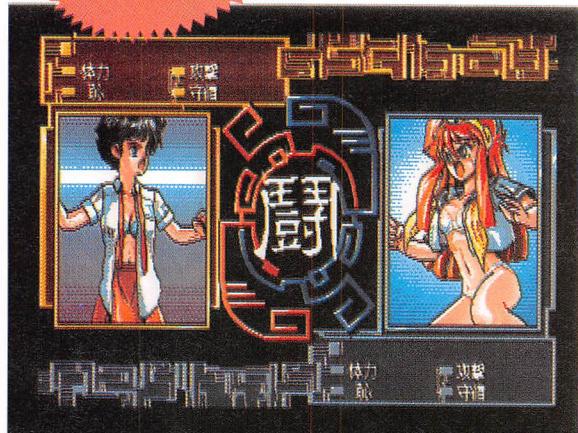
スーパーバトルスキンパニック

■ブラザー工業(タケルでのみ販売)

■☎052-824-2493(タケル事務局)

■3月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	カードゲーム+アドベンチャーゲーム
価格	未定

興奮しまくりの白熱カードバトル

巻頭のスクープ記事で『プリンセスメーカー』の紹介をしたけど、ガイナックスのおもしろソフトがもう１本発売になる。一部に熱狂的ファンをもつ漫画家、みんだ☆なお氏がゲームデザインを担当したカードバトルAVGの移植版だ。

転校生の板東ミミは、いっけんふつうの女子高生だが、じつは闇の暗殺拳と恐れられる「裸神活殺拳」の使い手だった。裸神活殺拳とは、体の表面からパワーを発射するため、全裸に近ければ近いほど威力を発揮するという地上最強の古代拳法である。そんなミミの前に、ライバル関係にある宮川サキや巨乳三姉妹、ボディコン看護婦軍団などが登場。次々に戦いを挑んでくるのだ。これに、悪の地底人やら世界征服計画などがからみ、そりゃもーハチャメチャ。

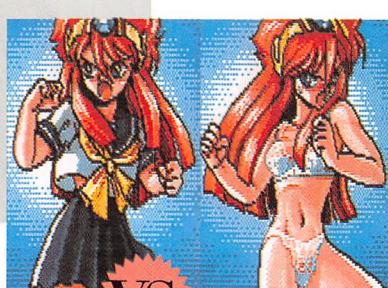
ゲームは、情報を集めるためのアドベンチャー部分と戦闘シーンにわかれていて、ちまたでおもしろいといわれている戦闘シーンは、カードで戦う方式を採用している。

カードは、攻撃、防御といったものから、恥、無恥、脱衣ってなものまで全部で7種類。ミミは裸神活殺拳の使い手なので、脱衣カードで服を脱げば攻撃力がグーンとアップし戦闘が有利になっていく。しかし脱ぎすぎると「恥」というパラメータが上がっていき、一定値を越えると戦闘不能になってしまうので、脱がせてばかりでは勝てないというわけだ。

RPGやSLGが主流の現在、こんな白熱の興奮カードバトルもいいじゃないか。愛と正義の肉弾戦のゴングはもうすぐだ！

⊕脱ぐほどに強くなるという「裸神活殺拳」を使って戦闘だ。このカードバトルが燃えるのよん！

転校生の板東ミミ

服を脱ぐと強くなるという、何ともハレンチな拳法を使いこなす転校生の板東ミミ。こんなかわゆい顔して、やることはスゴイ。ライバルのサキには負けるな！

VS.

宮川サキと巨乳三姉妹

ミミのライバルのサキ(左)と、巨乳三姉妹の面々。やはり「裸神活殺拳」の使い手である。ミミの前に次々と現れる、グラマーな女の子たちだボヨヨンボヨヨン！

1枚のメモを残して消えた幼なじみを捜せ

龍の花園

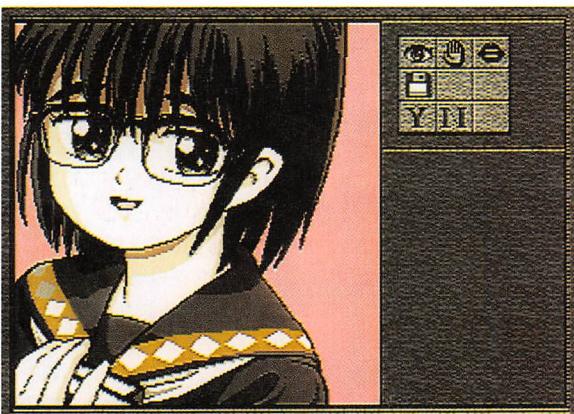
■ファミリーソフト
■☎03-3294-5453
■4月上旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	7,800円
ターボRの高速モードに対応	

『聖戦士ダンバイン』以来、とんとごぶさたのファミリーソフトだけど、ようやく新作が紹介できる運びとなった。ゲームのタイトルは『龍の花園』。べつに、ドラゴンの局部とかそんなんではない。火山のふもとに位置する、とある学園を舞台にしたAVGである。

プレイヤー扮する本城隆一と、龍宮寺京香は幼なじみ。隆一は京香に思いをよせているのだが、なかなかいい出せないでいる。そんなある日のこと、隆一は彼女から鉢植えを手渡された。「これを私だと思って大事にして……」と。そして、京香はその言葉を最後に、姿を消してしまったのだ。手掛かりになるのは、京香の通う白龍高校に残されていた、「龍の花園へ……」という1枚のメモだけ。龍の花園とは、いったいどこにあるのか？　そして、彼女は何のために消息を絶ったのか？　もらった鉢植えの意味とは？

ゲームは、画面上にあるアイコン群からコマンドを選択していくというタイプだ。ほんとうは1月に発売される予定だったが、よりよい作品に仕上げるため発売日を4月まで延期し、制作にあたっている。くわしい情報は、来月以降に紹介していく。

ファミリーソフトの新作AVG『龍の花園』。これが基本画面で、右にあるアイコンでいろいろ選んでいく

図書委員の山田里美ちゃん。ある漫画雑誌にも出演しているので、わかる人にはわかるかもしれない

ソフトハウスのウチにもいわせてください

ソフトハウスの近況報告伝言板。今月も話題の6社がにぎにぎしく登場なのだ。新作情報から楽しいおしゃべりまでイロイロ。何が書いてあるかは読んでからのお楽しみだよ〜ん!!

アスキー

『MSX−Datapack turboR版』は、MSXViewやDOS2、MIDIなどの技術情報やサンプルプログラムを満載しています。ターボRプログラマの人は、ぜひどうぞ！　それから、新製品もいろいろ考えているのでお楽しみに！　（加藤）

アリスソフト

『闘神都市』はプレイしていただけましたか？　みなさんからの要望が多かったため、移植にいたりました。ここまできたら『ランス3』も移植だ！　といいたいけど、まだ未定です。ターボRのノウハウもたまって、MSX全開のアリスソフトです。　（長谷川）

イマジニア

MSXユーザーのみなさま、たいへんお待たせいたしました。ついに、あの『シムシティー』の移植が決定したのです。くわしいことはまだ決まってませんが、期待していてください。ユーザーの声に応えての開発なので、必ず買ってくださいよ。　（飯田就平）

ビッツー

寒い日がつづいていますが、みなさん、いかがおすごしでしょうか？　ビッツーでは、A1GTで本格的なMIDIを楽しめる『μ・SIOS』、そしてA1STをGTなみにパワーアップさせる『μ・PACK』を発売中です。どうぞよろしく。　（桃水）

ブラザー工業・タケル事務局

ただいまTAKERUは、春の新作リリースのため、いろんなタイトルを急ピッチで制作中。『スーパーバトルスキンパニック』『ピラミッドソーサリアン』、そして……、そう、だれもが待ち望んだ、あの『ブライ下巻完結編』も登場するのだ!!　（直）

マイクロキャビン

『幻影都市』を買ってくれたキミ、天人の秘密はもうわかったかな？　いきづまってる人は、いますぐ「0593-53-3611」へTELしてみよう。いろんな情報が聞けちゃうよ。そして春には『プリンセスメーカー』の発売も決定！　これは買いだな。　（新美）

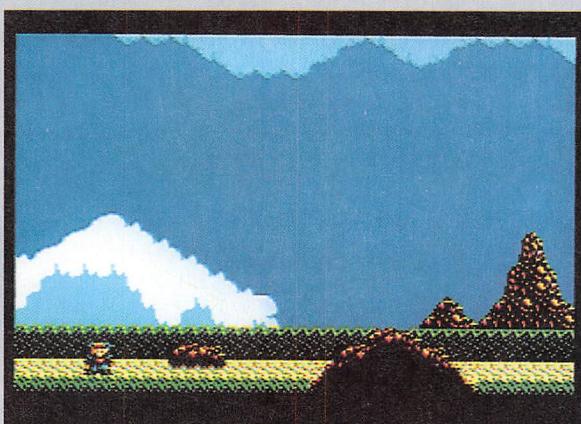
開発中ゲーム情報

噂の新作から発売日未定のソフトまでチェック

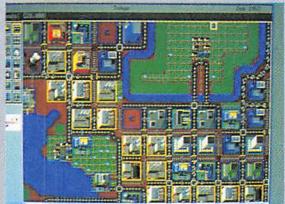
昨年末からの新作ラッシュで、何かと活気づく我等がMSX。コーナー担当者としてもウレシイかぎりであーる。本誌の人気コーナーだった「いーしょーくーはまだかいな!?」や、みんなの熱意が業界を活性化させ、いろいろイイ方向へと向かっているようだ。この春もいくつか大作がひかえている。たくさん出るわけじゃないけど、みんながワクワクするような、ほんとうにおもしろ～いソフトが発売されるんだから、こんなに幸せなことはないのである。

さて、前回まで、このコーナーの常連だった『プリンセスメーカー』と『ブライ下巻完結編』だが、今月は巻頭SCOOPへと紹介の場を移した。春だからね、無事に卒業したわけね。で、その次に巣立って行きそうなのが、ブラザー工業の『ピラミッドソーサリアン』だ。MSXとしては『戦国ソーサリアン』につづく、追加シナリオ集の第2弾にあたるもの。舞台となるのは、その名のとおりピラミッドで、アクションとパズル性を重視したシナリオが多いのが特徴といえよう。今月は、MSX版のマップの一部を載せることができたので、下の写真をとくと見てもらいたい。なかなかいいあんばいでしょ。画面が掲載できるということは、開発が順調な証拠でもある。発売のほうは3月から4月の予定で、価格も3,500円に決定。もちろん、全国のソフトベンダーTAKERUでの販売になる。

では、『シムシティー』や『キャンペーン版大戦略II』といったSLGはどんなもんだろうか？イマジニアとマイクロキャビンに聞いてみたのだが、双方とも鋭意開発中ということで、それほど期待した答えは返ってこなかった。ちなみに、『シムシティー』はMSX2以降に対応で、4月から5月ごろの予定。『キャンペーン版～』のほうは、内容をPC－88版、グラフィックをPCエンジン版からそれぞれ移植するようになるそうで、夏前には発売にこぎつけたいとのことだ。

「キャンペーン版～」のグラフィックはこうなる？　画面はPCエンジン版のもの

初公開の『ピラミッドソーサリアン』のMSX版画面。これは、まだキャラクタがのってないものなのだ

GAMEテクノポリスの『秘密の花園』。うるし原氏の描くキャラは美しいのである。画面はPC－98版のもの

お次は、出るのか出ないのか何だかよくわからない『ロードス島戦記II』の情報を。移植希望ソフトのランキングでも、つねに上位に名前があるこのゲーム。MSXへの移植の可能性はあるのかどうか、ハミングバードソフトの河内さんにガブリ寄ってみた。「出したいという気持ちはありますぅ。1作目よりも内容が濃いし、技術的に高度なことをしてますから、かんたんには移植できないんですよ。それに前回不評をかったから、今度は失敗は許されませんしねぇ。もうすこし時間をください」だそうだ。ようするに、いまの時点では何ともいえないということ。「予定なし」といわれなくて、ちょっぴりホッとした。

はやく遊びたい『シムシティー』。画面はX68000版

その他、美少女ものに目をやると、エルフの『エル』が今月末あたりに出そうな気配。グラフィック、プログラムとも順調と聞いている。

GAMEテクノポリスからは『秘密の花園』というゲームが3月下旬に発売される。なんとも意味深なタイトルだけど、べつに変なゲームじゃない。とある学園で起こった殺人事件を調査していく、美少女サスペンスAVGだ。作画監督は、あの、うるし原智志氏だから、美しいグラフィックは約束されたようなもの。かなり期待していいんじゃないかな。

近未来を舞台に繰り広げられる美少女AVG『エル』。もちろんMSX版の画面だ

最後に残念なニュースを。3月に予定されているコンパイルの『笑ゥせぇるすまん第2巻』は、発売中止になってしまった。ガッカリしつつ、ではでは。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX－MUSIC（FM音源）に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は1月20日現在のものです!

■ソフトと本

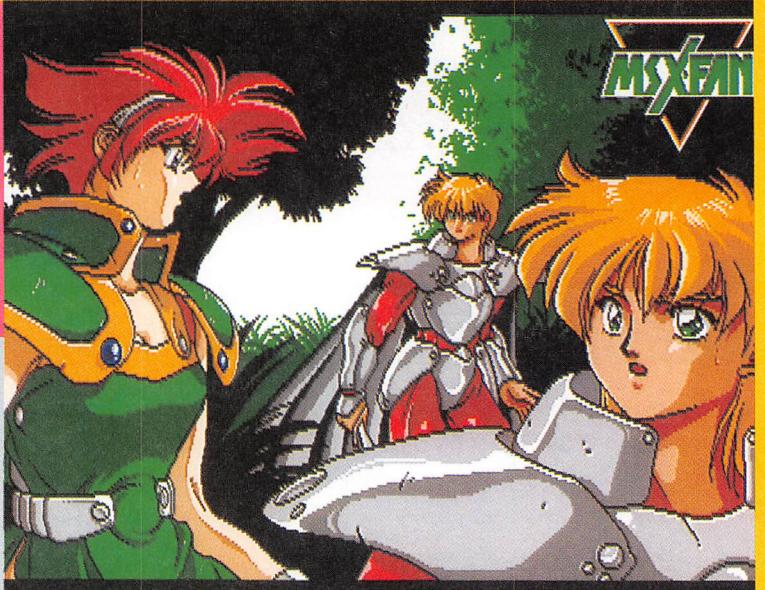
※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
2月	18日	エル(D)／エルフ／7,800円
	?	サウルスランチVol.6(D)／ビッツー／3,400円♪
	?	サウルスランチMIDI#2(D)／ビッツー／3,400円 MIDI
	?	バーディーワールド(D)／バーディーソフト／5,800円
	?	●エアホッケー(D：要MSX－GUN)／アスキー／2,980円
	?	●シューティングコレクション(D:要MSX－GUN)／アスキー／2,980円
3月	7日	MSX・FAN4月情報号(本+D)／徳間書店／980円(税込)♪
	下旬	秘密の花園(D)／GAMEテクノポリス／7,800円
	下旬	▲ヨーロッパ戦線(R)／光栄／14,800円♪
	下旬	▲ヨーロッパ戦線(R：サウンドウェア付き)／光栄／17,200円♪
	下旬	▲ヨーロッパ戦線(D)／光栄／12,800円♪
	下旬	▲ヨーロッパ戦線(D：サウンドウェア付き)／光栄／15,200円♪
	下旬	スコアサウルス(D)／ビッツー／9,800円 MIDI
	下旬	シンセサウルスVer.3.0(D)／ビッツー／8,800円♪
	下旬	スーパーバトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)／ブラザー工業／価格未定♪
4月	8日	MSX・FAN5月情報号(本+D)／徳間書店／980円(税込)♪
	上旬	▲龍の花園(D)／ファミリーソフト／7,800円♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D)／ブラザー工業／価格未定♪
	?	シムシティー(D)／イマジニア／価格未定♪
	?	ピンクソックス8(D)／ウェンディマガジン／3,600円♪
	?	▲ピラミッドソーサリアン(D:タケルでのみ販売)／ブラザー工業／3,500円♪

	タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
5月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)／アスキー／価格未定
	フォクシー2(D)／エルフ／7,800円
	ヴェインドリーム(D)／グローディア／価格未定♪
	▲麻雀悟空・天竺への道(R)／シャノアール／9,800円♪ MIDI
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)／発売元未定／価格未定
	●ワンダーボーイII　モンスターランド(R)／日本デクスタ／7,800円
	アルテミス(D)／バーディーソフト／7,800円
	ジョーカー2(D)／バーディーソフト／7,800円
	ビースト2(D)／バーディーソフト／8,800円
	ミラージュ(D)／ディスカバリー／7,800円
	狂った果実(D)／フェアリーテール／7,800円
	▲プリンセスメーカー(D)／マイクロキャビン／14,800円♪
	▲キャンペーン版大戦略II(D)／マイクロキャビン／価格未定♪
	3Dプール(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	エリート(D)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
	アルシャーク(D)／ライトスタッフ／9,800円♪

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー (原案は岡山県／柿沼　美奈)

ある日の朝、いつものようにシニリアは薬草を取りに森に出掛けた。ルーシャオの傷もずいぶん良くなったが、まだまだ安心はできない。このあたりで取れる薬草はとても質の高いものなので、ルーシャオの傷を治すには最適なのだ。それに、この森には怪物たちのキライなにおいのする植物が密生しているおかげで外敵の心配がなく、安心して傷の回復を待つことができる唯一の場所だったのだ。その日もいつものように薬草を取りルーシャオのもとに急いでいると、突然、1人の戦士がシニリアの前に……。

スーパー付録ディスク　MAR. 1992　DISK＃6			
媒　体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	残りバイト数	36864バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください	

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていなくても、別売の増設用ディスクドライブがあればだいじょうぶ。

また、プログラムによってはMSX１でも、BASICから直接呼び出せば遊べるものもある(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源をいれた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックでも可)タイトル画面を飛ばしてメインメニュー画面に入ることもできる。コーナーの中には一度遊んだあと、別のコーナーで遊ぶためにリセットが必要なコーナーもあるので、そんなときにこの機能を利用したい。

さらに、今回から新しいコーナーが2つ増えた。そのうちの１つのMSX－DOS１のシステムを使うとファイルのコピーなどがラクになる。使い方は120ページのMSX－DOSコーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、画面の位置を調整する機能がある。カーソルキーを使って見やすい位置を決めてから、もう一度スペースキーを押してメインメニュー画面に入ろう。

そして、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持っていきスペースキーを押すと、そのコーナーの説明画面が表示される。そこからもう一度スペースキーを押すと、さらにくわしくコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。各コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

なお、最初の説明画面からはESCキーでメインメニュー画面にもどることができる。どんなコーナーなのかのぞいて見たいときに便利な機能だ。

また、ファンダム・サンプルプログラムとパソ通天国の収録ファイルはBASICやDOS上で呼び出して使う。くわしくはそれぞれの記事を見てほしい。

注意してほしいことは、MSX本体のディスクドライブ動作確認用ランプが点灯中は、ディスクが読み書きしている状態なのでディスクを抜かないように。守らないとディスクや、MSX本体までこわすこともある。

さらにくわしいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。

●新しいコーナーもできて、ますますにぎやかになったメインメニュー画面

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER＝木村明広(ライトスタッフ)／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝山藤武志(STING)／DISK MAKER＝化成バーベイタム(株)／SPECIAL THANKS TO＝ファンプロジェクト＋アスキー＋松下電器産業＋ビッツー

イエス・キリストによれば、貧しいものは幸いである。わたしたちは貧しい。ゆえに、わたしたちは幸いだ。もし、金持ちだったらたいへんだ。ゲームマシン、ゲームソフトに囲まれて、このコーナーの楽しさに気づかないかもしれないから。

(45ページの続き)
コルサコフ　ええ、行きません。
UKP　あれ、
RUN"TYPE-A. XB"
とやると、小メニューに行くはずなんですが。
コ　それは以前試しましたが、「いーかげんにしろ」って出るんです。ほんとは、Input past endなんですけど(32ページ参照)。
U　それは、変ですねえ。……おおっ、これは失礼。わたくし、うっかりしておりました。カチャカチャタカタカ。はい、これでできます。

そういうわけで、ファンダムなどのゲームで遊んだあと、リセットせずに小メニューにもどることができそうです。
RUN"TYPE-A'. XB"
とすればだいたいの場合、10秒以内で小メニューが出てきます。まえに走っていたプログラムによっては30秒くらいになることもあります。ファイル名は、Aのあとのダッシュに注意。

ただし、いったんは付録ディスクをたちあげておかないとエラーになります。また、いちどDOSに入るとほとんどリセットとおなじことをしないとメニューにはいけません。

この続きは、この下、付録ディスクの問題点と展望へ。

そういうわけで、今月のファンダム系、4コーナー。いつもいっしょのFM音楽館とAVフォーラムは、今月はある事情で独立させた。

■ファンダムGAMES

今月のファンダムは、ちょっと少なくて8本。しかし、一度ボツになった『TOWER』がバグを修正して『TOWER改良版』として復活しているし、第1弾とゲーム性のまったく異なる『遠浅の海の戦い2』(ディスク収録版では軍歌の歌詞は表示されないのであしからず)、一部の根強いファンが待っていたパチスロシュミレーション第2弾『JULIUS7』、ひさびさの爽快ハイスコア争いゲーム『JUMPING SLIME』、音感とパズルを結びつけた『ドレミファBON!』など注目のゲームが多い。
⇨関連記事は35ページから

■ファンダムサンプル

今回は、SB講座とマシン語の気持ちからのサンプル。SB講座には、カラースプライトを見せびらかすための、いちおうシューティングゲームも入っている。メニューから呼び出せないファイルは、BASICから直接ファイルをロードして実行しよう。
⇨関連記事は47、48ページ

■アルゴリズム甲子園

本誌記事の同名のコーナーで募集していた1人バドミントン用アルゴリズムの優秀作品を5本収録。

でも、残念なことが1つある。いま気づいたのだが、小メニュー、「ぼかちる」となっているのは「ぼちかる」のあやまり。ええい、Orcのボカチル!
⇨遊び方などは42ページから

■オマケ

ちえ熱が最後にディスクにつっこむ「ボツにするには惜しい」作品。今回は、企画力のあることで有名な木内靖が作った『WARFARE』。
⇨遊び方は44ページ

FM音源の音楽はあいかわらず美しい調べを流しているが、ひたひたとMIDIの足音もきこえてくる。

今月も絶交中、じゃない、絶好調の芸術コーナーです。オリジナルとGMの計6本収録。

ところで、上や下に書いてあるような「直接小メニューにもどる」方式でくりかえし、いろんな曲をきいたり、また、べつのプログラムを実行したりしているうちに、暴走するかもしれない。今月それがもしなかったとしても、来月にはきっとあるにちがいない。FM音源の拡張BASICの特性で、そういうことが起きる可能性が高いのだ。用心してほしい。
⇨楽評は68ページから

今月の「規定部門」は? 晩餐会の米大統領のようにみんなの注目を集めようとしているだけだろうか。

今月のAVフォーラムでは、小メニューに比較的スムーズにもどれることがわかったので、今月さっそく試してみた。「今月の1本」も「自由部門」も、終わると小メニューにもどる。

ただし、悲しいお知らせが2つある。1つは、規定部門が総ボツになったこと。もう1つは、自由部門のNo.10の作品、『ちからのでんどう』でずっと見ているとOkが出てしまうこと。1本に組みあげるときに、行2040のENDを取り除くのを忘れたのだ。GOTO2090で続きが見られるぞよ。⇨28ページ

付録ディスクの問題点と展望

付録ディスクに対してはおおむね好意的なものが多く、ディスクが付録についたせいで1年以上眠っていた愛機(アラスカという名前まで付いている)を起こして電源を入れたという人もいました。しかし、もちろん、いろいろな意見や苦情もたくさん来ます。

読者の方から指摘される苦情は、次の2つに要約されます。

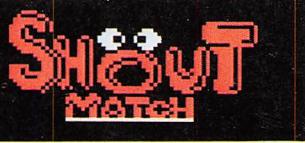
①おそい
②ファンダムなどでリセット復帰はめんどうくさい

①は、漢字フォントとグラフィックの処理、ターボRのCPU切り換えを含めて鋭意検討中です(ね、上岡さん)。

②は、「TYPE-A'. XB」を実行すれば小メニューにもどります。前に実行していたプログラムが、SCREEN1だったり、SCREEN5でもページ2以上を使っていなければ「'」のない「TYPE-A. XB」でもどれます(このほうが速い)。

ただし、FM音源関係を含めて、はっきりした結論が出ていないため、キー操作に組みこむのは来月号からにします。今月は、直接、RUN"TYPE-A'. XB"を実行してください。

※直接小メニューにもどったときは、画面上部のコーナーロゴ部分が消えたり、変になったりします。でも、それで正常です。

今月のオールディーズは、1987年にファンプロジェクトで制作され、ビクター音楽産業から発売されたアクションRPGゲームの『シャウトマッチ』です。そうそう、1987年といえばMSX・FANが創刊された年でもありましたね。

『シャウトマッチ』

ララ姫を助けだせ！

ずっと昔の物語。あるところに、声の大きい者が暮らすシャウトランド王国がありました。ところが、その国の大切なお姫様、ララ姫が大声魔王バルにさらわれてしまいました。そこで、大声の勇者として有名なWAO王子に助けを求めたのでした。

このゲームはアクションRPG。プレイヤーのキミの前には、手強い敵や数々のナゾが待ちかまえているのだ！

まずは、下のゲーム画面から得られる情報をおぼえよう。

ゲーム画面

①お金

ここには、持っているお金の額が表示される。ゲームを始めてすぐのWAO王子はお金を持っていないので、まずは敵を倒してお金を貯めよう。シャウトランドでは物価が高いので、ムダ使いには注意しよう。

②、④生命力

④のバーはWAO王子の生命力。敵の攻撃で減り、なくなるとゲームオーバー。②には生命力の元になるハートが表示される。

↑ハート1個が、バー1本分だ

③アイテム表示

ここには、身につけているアイテムが表示される。これらのアイテムは、シャウトランド各地にあるアイテムショップで手に入る。

ハンマー
敵にかこまれてしまったらこれを使え。画面上の敵が15秒間だけ動かなくなるのだ。このすきに、逃げたり倒したりできる

かんしゃく玉

これを敵の通り道にまきちらしておくと、その上に乗った敵を巻き込み大爆発をおこす。簡単に敵を倒せるので、とても便利

ポーション

これを使えば、生命力が最大まで回復できる。ピンチになった時のために、かならず持っていたいアイテムのひとつ

ウイング
上か下の方向に、2エリア分ワープすることができる。通りたくないエリアがあるときや、先を急いでいるときに使おう

ほっかむり
たてとヘッドホンの、両方の効果を持つ便利なアイテム。30秒間だけ無敵状態に。そのときのWAO王子は透明になるのだ

たて
これを身につけていれば、30秒間のあいだなら敵にふれても、生命力が減ることはない。ただし、シャウト攻撃には注意！

メガホン

敵を倒すには、背後からシャウト攻撃をする必要がある。でも、これを使って攻撃すればどの方向からでも倒せるようになる

ヘッドホン
これを身につけていれば、敵のシャウト攻撃を30秒間だけ防げるようになる。でも、敵にふれるとダメージを受けるぞ

スケート

敵の攻撃から逃げるときや、目的の場所に急いでいるときに使いたい。これを使えば、30秒間だけ移動スピードが2倍になる

キャンドル
シャウトランドには、まっ暗闇のエリアがある。ここでは敵まで見えなくてあぶない。これを使えば30秒間だけ明るくなる

キー

鍵のかかっているゲート(とびら)をあけるために必要なものだ。最低でも1つは必ず持っているように心がけていたい

今月は紙芝居部門から2本入れたでおじゃる。今回の作品はなかなか凝っているぞよ。

なかなか、凝っているとマロたちが思っているのは『窓を見るおもち』という作品でおじゃるが、注意することがあるマロ。この作品はただCGを表示するだけではなく、たぶんそのための副作用みたいなもので、ちょっと不安定なところがあって、CTRLキーとSTOPキーを押してプログラムを止めると暴走することがあるぞよ。

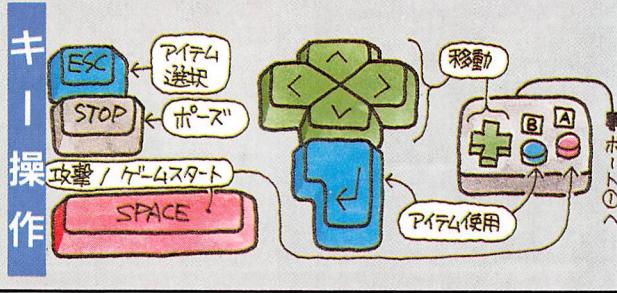
ちなみに漢字BASICのある機種では漢字で、そうでない機種ではひらがなでストーリーが表示されるぞよ。

⇒関連記事は102ページから

ファンキーK作のグラフィックが見られる十字軍なのである。役立ちデータのリクエストを待っているのだ。

ファンキーKの描いてくれたマフィアのボスふうのCGが今月のトビラだ。なんかちょっと気持ち悪いというウワサもあるが、信じちゃいけないよ。

さて、毎回実現しないゲームの役立ちデータだが、今月は武将風雲録の本能寺の変が話題にのぼっている。くわしくはディスクのなかで書いたので、読んでみてね(がっかりすると思うけど)。とにかく、役立ちデータが実現するその日まで、リクエストを十字軍「ディスク検討委員会」まで送ってちょうだい。

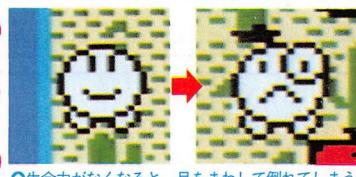
⇒関連記事は88ページ

超音波のシャウトで攻撃だ!!

WAO王子の攻撃方法は、そのじまんのシャウト(さけび声)。敵の背後にまわりこみ攻撃だ。敵を倒すとお金に変わるので所持金アップに努めよう。

ただし、正面や横から攻撃しても敵を倒すことはできないぞ。そして、背後以外からの攻撃をするたびに、色、攻撃力、WAO王子を追ってくる度合い、倒したときの金額が、最高4段階まで上がって行き、このときに攻撃すると最初にもどる。

ウデに自信があれば、色を変えて倒し、お金をたくさん手に入れるようにするといいぞ。

敵の背後にまわりこみ、シャウト攻撃をおみまいだ！　倒した敵はお金になるのだ

敵に攻撃されると…

生命力がなくなると、目をまわして倒れてしまう

『シャウトマッチ』の作者・伊藤高信氏より

こんにちは／　ファンプロジェクトの伊藤です。『シャウトマッチ』はファンプロジェクトのオリジナル第2作で、ファニーなRPGタイプのアクションゲームでした。思えばもう5年になるのですね。現在は、主にCD-ROMを使ったマルチメディアソフトを開発／制作しています。これからもご支援の程よろしくお願い致します。

かわいいけど手強い敵キャラたち

こんなにかわいい敵キャラたちも、シャウト攻撃でWAO王子を攻めてくる。しかも、それ以外の攻撃方法を持っているヤツもいるのだ。

下で紹介した以外にも、まだまだたくさんの敵キャラがシャウトランドで待っているぞ。

ウィズ ときどき姿を消してしまうイヤな敵。でも、しっかり影が見えている……

ゴースト どんな障害物でもすりぬけてくるいやなヤツ。倒すのに苦労するのだ

スネーク こいつに触れると、シャウト攻撃ができなくなる。サッサッと倒せ！

スケルトン ワープしながら追いかけてくるぞ。その行動力にはビックリさせられるのだ

シャウトランドにはこんな場所があるのだ

シャウトランドのマップは、縦長になって続いている。画面は切り換え方式で、画面の上(または下)に行こうとすると、自動的にマップが変わるようになっている。

マップ上には障害物となるものや、役に立つものなどがあるのだ。そして、どこかに地下への階段もかくされているのだが……。

ゲート

キーを持っていないと入れない

墓

押すと動くお墓もあるが……

階　段

地上と地下は、ここでつながっている

ほのお

地面から突然飛び出してくるぞ

聖なる泉

この上に重なると生命力が回復する

井　戸

どこかにつながるワープゾーンだ

ミラー

シャウト攻撃がはねかえされてしまう

ショップ

ここでアイテムを買うことができる

ホテル

生命力が回復するが、宿泊代が高い／

今月のフリーウェアはゲーム特集だ。パズルゲームにアクションゲーム、カードゲームもあるのだ。

いつも1本、オマケ的に入っているゲームプログラムが今月は4本もあるのだ。

隠された爆弾に当たらないように1つ1つます目を開けていく『爆弾探しゲーム』。そして、隠されたアルファベットを見つけ出す『HANGMAN』。ひょこひょことすばしっこいもぐらをテンキーでバシバシたたく、その名もずばり『もぐら叩き』。最後はコンピュータに勝つと女の子が脱いでくれるというちょっとエッチな『激突／　質並べ』。どれもこれも個性的。

⇒関連記事は96ページから

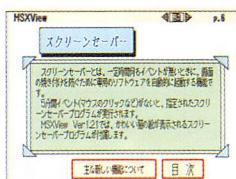
1月情報号の解答と、プレゼント当選者の発表だ。もちろん、解答グラフィックはディスクに入っているぞ。

「カンタンやで」「むずかしいじゃん」「ちょうどいいずら」などなど、賛否両論の、あてQなのだ。1月情報号の答は『ブライ』の幻左京。もうすぐ下巻もでるし、なかなかタイムリーだったでしょ。ちなみに、1990年4月号の15ページにおなじような写真が載っているので、ヒマな人は見てくださいな。正解者のなかから以下の5名には、ブライのステッカーをプレゼントするぞ。⇒岩手県・神田俊充、山形県・鈴木敏正、埼玉県・大島一行、滋賀県・奥川朋寛、山口県・橋本必勝。(敬称略)

MSXViewがバージョンアップします。今月は、そのお知らせ用のBOOKファイルを収録しました。

単体で発売されているMSXView(Ver1.0)がバージョンアップして、A1GTに内蔵されているMSXView(Ver1.21)と同等の機能に強化されることになりました。

これで増える機能は3つです。

まず、MSXViewを起動させた状態から、直接MSX－DOS2のコマンドを実行できるようになりました。

そして、一定時間何も操作しないでおくと、画面の焼き付けを防ぐための専用プログラムを自動的に起動させるスクリーンセーバー機能が付きました。

それと、PageBOOKのシステムに、「$PCMPLAY」と「PCMPLAY」の新しいスクリプトコマンドが加えられ、PCMデータを再生する機能が追加されました。

このように便利で使いやすくなったMSXViewです。ぜひバージョンアップをして自分の目で確かめてみてください。

←それぞれの機能のくわしい説明がされている

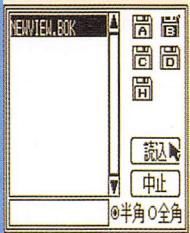
『MSX View』バージョンアップの方法

バージョンアップを受けるためには、パッケージの中にある「ユーザー登録」のハガキをアスキーに送って、登録ユーザーになっていることが条件です。登録されていれば、くわしい方法の書かれたバージョンアップ案内が送られてきます。まだの人は、今すぐにでもハガキを送っておきましょう。バージョンアップのために必要な料金は3000円(税・送料・手数料込)です。

収録ファイルを見てみよう

ステップ1

まずMSXViewを起動させ、メニューバーから「道具」コマンドを実行する。次に、表示されたウインドウから「PAGEVIEW」を実行する。

ステップ2

すると、左の写真のようなファイルダイアログが表示される。ここで、MSXViewの実行用ディスクと、付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更してロード。「NEWVIEW.BOK」ファイルが現れるので、「読込」を実行する。

ステップ3

これで、BOOKファイルを見ることができる。A1GTでも、ハードディスクでも見る方法は同じ。ディスクを入れかえる手間が省略されるだけだ。

こんなコーナーもできてしまいました。ただのDOSへの入口ですが、コピーが楽になります。

このコーナーに入ると、ファンクションキーを設定してDOS1の画面に入る。たとえば、ファンダムGAMESをコピーしたいのなら、F6キー(SHIFT+F1)を押す。

A>copy *. fd3 b:

と表示されるはず。ここでリターンキーを押すと、8本のファイル名を表示してメッセージが出る。そこで、ディスクを自分のディスク(書きこむ可)に入れ換えてなにかキーを押す。

同様に、F7キーでFM音楽館ぜんぶ、F8キーでAVフォーラムぜんぶをコピーする命令が入っている。F9は「copy」だけ、F10はタイトル画面へ。ただし、どのキーでも最後にリターンキーが必要。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集！

募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集❷〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声＋リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声＋PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です！

●応募方法

ⓐ応募の項目番号、ⓑ住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく！

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「スーパー付録ディスク○○」係

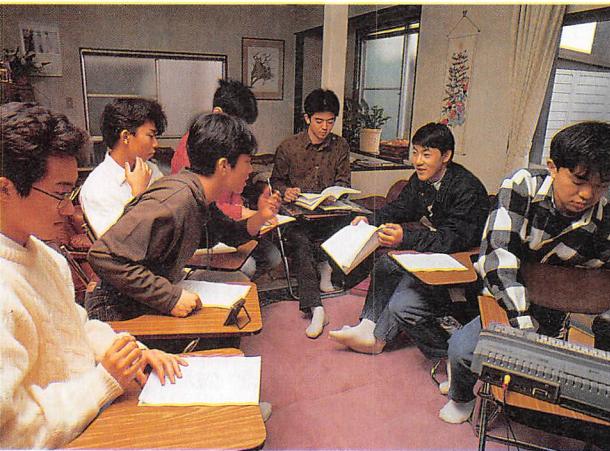
スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボR専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。
※印のコーナーでは、いったん選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備　　考
オールディーズ※	付録ディスクの使い方(P118～119)	アクションRPGゲーム	●シャウトマッチ	SHOUT-M . XB SHOUT-M . COM	
ファンダム・GAMES	ファンダム(P35～67)	掲載プログラム	●ドレミファBON! ●上昇気流 ●しん・そくどくほう ●JUMPING SLIME ●MIRACLE SHOT!! TOWER改良版 遠浅の海の戦い2 ●JULIUS 7	DOREMIFA. FD3 JOUSHOU . FD3 SHINSOKU. FD3 JUMPSLIM. FD3 MIRACLES. FD3 TOWER . FD3 TOOASA2 . FD3 JULIUS7 . FD3	BASICプログラム
ファンダム・サンプルプログラム	スーパービギナーズ講座(P48)	掲載プログラムと参考プログラム	掲載のサンプルリスト カラースプライトを使ったかんたんなゲーム カラースプライト用ツールとサンプルデータ	LIST-1 . SB3 LIST-2 . SB3 LIST-3 . SB3 LIST-4 . SB3 LIST-5 . SB3 LIST-6 . SB3 SHOOTING. SB3 MAKEDATA. SB3 TEST-GRP. SB3	BASICプログラム
	マシン語の気持ち(P47)	掲載プログラム	●前回のサンプルの一部をBASIC化	F6-CLOCK. HM3	BASICプログラム
アルゴリズム甲子園	アルゴリズム甲子園(P49～51)	コンテスト優秀作	●「THE BADMINTON」の対戦アルゴリズム	SERIE-F . AL3 MORI . AL3 BOKATIRU. AL3 GOMA . AL3 LOVELY . AL3	BASICプログラム
FM音楽館	FM音楽館(P68～72)	掲載プログラム	♪魏のテーマ ♪A Rattle Samba ♪DEVIL IN AROUND ♪Battle in the Snowstorm ♪CRISIS ♪オヤジのサンボ	GI . FM3 UPAX/ . FM3 DEVILIN . FM3 SNOW-S . FM3 CRISIS . FM3 OYAJI . FM3	BASICプログラム
AVフォーラム	AVフォーラム(P28～29)	掲載プログラム	今月の1本「船の窓」 自由部門	MARCH-1 . AV3 MAR-FREE. AV3	BASICプログラム
ほほ梅麿のCGコンテスト	ほほ梅麿のCGコンテスト(P102～105)	掲載CG	紙芝居部門「液晶モニター～窓を見るおもち～」 紙芝居部門「はるさきの……」 CG講座の教材グラフィック	EKI . BAS EKISHOU1. SR5 ∫ EKISHOU7. GL5 HARU . BAS BGV-01 . GE5 CGKOUZA1. SR7 CGKOUZA1. PL7 CGKOUZA2. SR7 CGKOUZA2. PL7	BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウルス用のCGデータです(グラフサウルスで読みこめます)。くわしくは105ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの使い方(P120)	MSXView用ファイル	★MSXViewバージョンアップ紹介(PageBOOK用ファイル)	NEWVIEW . BOK	バージョンアップしたMSXViewの紹介や、バージョンアップの方法などを説明するPageBOOK用ファイルです
パソ通天国	パソ通天国(P96～101)	誌上で紹介しているフリーウェア		PMEXT222. COM BSPPMA . COM HANGMAN . PMA MOGURA . PMA 7NARABE . LZH	MSX－DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは96～101ページをご覧ください
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P88)	ビッツーによる十字軍トビラCG	――――――	CRUSAD . XS7	
あてましょQ	付録ディスクの使い方(P119)	ゲームのキャラ当てクイズ	――――――	QUESTION. XP7 ANSWER . XP7	
B：	――――	編集後記	――――――	B-COLON . C	付録ディスク用テキストファイルです
オマケ	ファンダムスクラム(P44～)	読者投稿プログラム	WARFARE	WARFARE . FS3	BASICプログラムです
MSX－DOS	付録ディスクの使い方(P119)	MSX－DOSの基本セットです	●MSX－DOS	MSXDOS . SYS COMMAND . COM	オールディーズ、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です

MSX業界の生協を目指すMCCとは

反ゲームマシン派小学生が大きくなったMSXの志士たち

有賀将太MCC会長。現在高2。「マニアックではなく、ごくあたりまえな生活のなかにMSXを生かしていきたい。ぼくたちはいわゆるおたく集団ではなくて、MSXの市民運動をやっているような感覚です」

週に1回のMCC本部企画会議。左側手前から平塚泰寛編集長（和風党）、松谷和弘横浜本部企画担当（俺）。あとの人は下の写真で

1986年、ファミコンブームのさなかに3万円前後の低価格MSX2が続々発売されたころ、神奈川県のある小学生がそのMSXに注目し、反ゲームマシン派の仲間を集めた。

「そんなおおげさなもんじゃなくて、ただ集まって遊ぶだけだったんです。形になってきたのは中1か中2のころかな」（有賀将太MCC会長）

その「形」が、現在のMSX COMMUNICATION CLUB、略称MCCである。

MCCは趣味のサークルを1歩踏み越えて本格的な組織への芽を持っている。それを感じさせたのは、去年の暮れ、電遊フェスティバル東京会場にMCCが持ちこんだSSSだ。Speed Shot Systemの頭文字を取ったもので、ようするに8人まで参加できるMSX用早押しクイズマシン。MSXの画面に問題が出され、解答者がいっせいにボタンを押すと、だれがいちばん早く押したかが画面で確認できる。もともとMSXマガジン1990年9月号「ハードウェア事始め」の早押しクイズマシンの製作記事を見て作り始めたものだが、現在のSSSは設計からやりなおしてMCC完全オリジナル使用になり、完成も間近だそうだ。

この制作をじっさいにやっているのは、中村昌文“左官工房”代表。ちなみに彼が中心になって作っているMCC別冊テクニカル編というカラー刷りの冊子は、やさしく高度なことを解説してあって、しかもおもしろい。

「MSXはなにをやるにしても他機種よりやすくできる。メーカーが、やってみたいけれど商売にならないからといってできないことでも、ぼくたちの立場ならできる」（有賀会長）

その1つがSSSであり、廃物利用で試みたジョイサイクル計画だ。ジョイサイクルとは、知る人ぞ知る有名没企画だが、早い話が自転車をMSXのジョイスティックに改造したもの。某メーカーで企画流れになったのをMCCがかってに引きついだらしい。ほかにも、MSXをパーティで生かすための企画、ディスクマガジンやオリジナルソフトの開発など、「MSX業界をひっぱっていく」意欲にあふれている。

開発中のSSS。早押しボタン以外に解答者用マイクも考えていたという。今春完成予定で、会員限定で販売するそうだ

それらがどこまで実現されていくのかは今後を見ていくしかないが、将来的に「生協」のような、消費者意識の高い本物の組織に発展していくのでは、という予感が（ちょっとだけ）ある。

後列左から中村（らいらい）、有賀（鉄砲玉ST）、東川和久（TACKY）、渡辺毅会計担当（アクション大魔王）、海保健事務担当（プリンスごっこ）、イラスト担当匿名希望（CAVIARちゃん）

■MCCに興味のある方は、「62円切手添付の返信用封筒（自分の住所と名前も記入）」を同封して、以下のあて先まで。1～3週間後にMCCの活動内容と入会方法等を紹介したパンフを送ってもらえます。■あて先＝〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区今井町二六五ー二一 有賀将太様方「MCC横浜本部」

写真・浜野忠夫

次号は、 最新話題作『プリンセスメーカー』と、『ブライ下巻』の開発実況レポート！ **3月7日発売** 予価980円

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
杤窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鴇田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋奥義之＋川井田茂雄＋川尻淳史＋笹谷尚弘＋鈴木伸一＋所正彦＋山口直樹＋渡辺庸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:（エーコロン）

名実ともに今年が今年になってうれしい◆今年は、いい国作ろう鎌倉幕府成立八百周年の年である。おそらく神奈川県鎌倉市では、盛大なイベントを用意しているだろう◆ほかにだれでも知っているものでは、いわゆるアメリカ大陸発見五百周年というのもある。正しくはヨーロッパ人の西インド諸島到達五百周年だが◆しぶいところでは崇峻天皇暗殺千四百周年というのがあり、近いところでは、ロシア使節ラックスマン根室来航二百周年というのまであって、こちらはいろいろな形で利用されるかもしれない◆超新しいところではEC統一0周年というのがある。アメリカ大統領選挙もあるし、今年も世界が楽しめそうだ◆Mマガは百号記念だそうだが、どうして白寿を祝わなかったんだろう。そのほうがおもしろいのに◆そういいながら来月はMファンだって五周年だ。ということは、今月は六十号目、還暦だったんだなあ。

AD★INDEX

ASCII

Powerful View
オイシサ増えて新発売!!

A1STユーザー待望の、
誰にも負けないNewバージョン、
MSX View 1.21 新登場!!

PCM機能

MSX View

DOSコマンド

スクリーンセーバー

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21
[エムエスエックス・ビュウ1.21]

MSX View 1.21

MSX turbo R専用

価格9,800円（送料1,000円）

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を機能アップ。ビジュアルシェル（VSHELL）からのMSX-DOS2コマンドの実行が可能になりました。さらに、プレゼンテーションツールプログラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も付加し、マウスが接続されているかどうかの自動判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレクトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できるテキストエディタ（ViewTED）やグラフィックツール（ViewDRAW/ViewPAINT）を装備。ジョイパッドもサポートした「MSX View 1.21」は、FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長：●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属
■対応機種：Panasonic FS-A1ST
■パッケージ内容：実行用ディスク（3.5-2DD）/保存用ディスク（3.5-2DD）/OverVIEWディスク（3.5-2DD）/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持ちの方は、3,000円（税込）にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送りいたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

ViewCALC

MSX turbo R専用 価格14,800円（送料1,000円）

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択可能。
■対応機種：Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジ MEM-768

価格30,000円（送料1,000円）

「MSX増設RAMカートリッジ（MEM-768）」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。

■対応機種：MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
※注意：MSX$_2$、MSX$_{2+}$で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です（MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます）。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円（送料サービス）

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo Rで使用可能です。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク（20MB、40MB）で動作しますので、お問い合わせください。
▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部（電話03-3486-7114）までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京（03）3486-8080 大阪（06）348-0018 株式会社アスキー

MSX・FAN 1992 MARCH 3月情報号
平成4年3月10日発行 第6巻第3号（通巻60号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03（3433）6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03（3431）1627㈹
定価980円（本体951円）
T1062053060980 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—06